SANDMAN RÜYALAR GERÇEK OLUYOR

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Ağustos 2021/08 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 166 • ISSN: 1307-8933

Oyungezer



ACTIVISION BLIZZARD

KARAKIŞ ERKEN GELDİ

OGZ ÖZEL





İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

DOSYA

MEDDYA

DATA

PiKSEL


44


64



78


70


52







C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

İÇİN İÇİN YANARKEN YAZMAK…

Oyungezer'in bu sayısına başlarken biraz zor bir ay olacağını biliyoduk. Öyle ya, derginin yaklaşık altı yıldır Yazı İşleri Müdürlüğünü yapan Ömer beyaz bayrak çekmiş, "bana yetti, biraz da siz dahi anlamındaki de'leri ayırın, resimaltlarını yazın, Onur'u eksik yazıları için kovalayın, Ali'ye 'yanlış oyunu incelemişsin canım' deyin. Ha bir de, dergiyi yapın…" deyip serbest yazar kanatlarını takmıştı. Zor bir ay olacaktı ama sorun değildi, Oyungezer'i en iyi tanıyan ve bunca yıldır küçük kesintiler hariç hiç yalnız bırakmayan Can oturuyordu boşa çıkan koltuğa. Tek ihtiyacı az biraz alışma süresiydi, aklında yepyeni fikirlerle geliyordu… Biraz zorlanacaktık geçiş sürecinde ama sonrası güzel olacaktı.

Geçen ay Oyungezer'e başlarken zorlanacağımızı biliyorduk, Can'ın ilk YİM'lik deneyimi, incelemeye değer pek az oyun gelmesi, çok sıkı takip ettiğimiz Blizzard'da fırtınanın çığrından çıkması, kapağa koyacak oyun olmaması vs… Saf saf "hallederiz" diyorduk. Ama sonra yine araya Türkiye girdi… Beklediğimizden çok daha zor bir sayıya dönüştü Ağustos. Belki de şimdiye dek hiç bu kadar zorlanmamıştık. İçimiz yanarak, külle dumanla ateşle kavrularak, her gün yeni yangın haberiyle ruhumuz kararararak, kendimizi zar zor toparladığımız aralarda yaptık dergiyi. Ben hele bu konularda iyice güçsüz bir insana dönüştüğümden diğer arkadaşlarım canla başla uğraşıp işlerini tamamladığında hâlâ bu sayfayı yazmamıştım…

Söylemeye değer hiçbir şey yok gibi geliyor ama tabii ki var. Bu ülkenin havasını, suyunu, taşını, kuşunu, yabani atlarını, kızılçamlarını seven insanlar olarak söyleyeceklerimiz asla bitmemeli. Belki boğazımız düğüm ama sesimizi, gücümüzü her zamankinden daha fazla çoğaltmamız gerekiyor. Bu ülkeye bir sadakat borcumuz var.

Oyungezer'in bu sayısını yangınlarda kaybettiğimiz bütün canlarımıza adıyoruz. Dergiyi para verip alan arkadaşlar, bir teselli değil belki ama bu sayıdan elde edilecek tüm geliri yangın bölgesine aktaracağımızı buradan da paylaşmış olayım. Umarım bir pet şişe su da OGZ okurları dökmüş olur bu vesileyle. Daha güzel bir sayıda görüşmek üzere….

Selam! OGZ

email, twitter, discord facebook, youtube



Dur bakayım yazıyor mu? Sandviç. Masa lambası. Aaa! Oluyor!! Ailenizin bir yere tırmanamayan Assassin'i, bağımsız-severi, gereksiz lore toplayıcısı olarak buraları devralıyorum. Dergiye öyle elini kolunu sallayarak girme devri bitti. Haraç keseceğim. Kedi fotoğrafı göndereceksiniz! (İlk fotoğrafı ben atıyorum o zaman... Ahanda! -Can)



Gülhis Canpolat



MİSAFİR EDİTÖR:
ÖMER AKDAĞ

Salute

Selamlar.

Artık daha da mektubu geciktirmek için sanırım yapabileceğim başka bir şey kalmadı. 2015'te aklıma gelen "Ulan bir mektup mu yazsam?" düşüncesiyle başlayan, "Mektubu ne kadar geciktirebilirim?" çabasına doğru sürüklenen süreç ne yazık ki buraya kadarmış. 6 yıl uyumak, 2016'dan beri Selam'a bakan Ömer'in yan konuk olarak gelmesini beklemek (hâlâ nerede "bu benim son ayım olabilir" dediğini bulamıyorum), bütün mektup atın çağrılarına kulak vermemek, ayın da 23'üne kadar beklemek ile gerçekten sınırları zorladım.

Oyungezer'in tamamen kapanmasını bekler, ölü maile mektubumu atar ve kendimi aşarım diye planlıyordum ama bir yere kadar artık. İşin komik tarafı 6 yıllık süreçte şunu sorarım, şöyle espri patlatırım diye arada aklıma gelen her şeyi unuttum. Yeni Selam sorumlusuna selam vermekle başlayalım işe, sonrası gelir diye umuyorum. Ayrıca eski YİM'mize Snake Eater'ın sonundaki salute'u veriyorum, iyi kırpmalar dileyip sorularıma geçiyorum.

1. Metal Gear Solid: The Phantom Pain'i oynadım ve gayet sevdim ama adının hakkını bu kadar vermeseydi iyiydi. Oyunu bitirdikten sonra oyunun eksik parçaları dolayısıyla gerçek anlamıyla phantom pain yaşadım.



Bol bol Konami'ye sövdüm tahmin edilebileceği gibi, kanımca Kojima'nın şartlar en iyi durumda olsa halledemeyeceği tek problem açık dünyanın ve getirdiği Far Cry benzeri yan aktivitelerin yavanlığı olacaktı ama birçok element zaten bunu gölgelemiş, ayrıca açık dünyada da kurgu dolayısıyla çok seçenek bırakılmamış gibi. Aklıma takılan, Konami-Kojima gerginlikleri olmasaydı bir Half Life 2, bir The Witcher 3 kalibresinde ve popülaritesinde olur muydu? (Ayrıca şu Silent Hill olayları doğruysa MGS5 cidden pisi pisine gitmiş olacak.)

2. Evangelion hakkında bir mektup daha çıkartılır ama genel fikirleriniz nedir? Animenin ilk yarısı benim için bildiğin sıkıcıydı, hani yine birkaç şey vardı ama ikinci yarıdaki o kafa açıcılığın yanında hiç kalıyordu. Kafa açıcı dedim ama bazı noktalarda da sanki psikoloji kitaplarını açıp rastgele terim seçiyorlar havası vardı. Aynı şey dini sembollerde de geçerli. Oturtup iyi düşündürttü, okuttu ama hâlâ kesin bir iyidir kötüdür diyemiyorum; daha doğrusu hakkında kesin hiçbir şey diyemiyorum; kafamın içi Shinji›s Rant videosu gibi. Yalnız EoE›i gayet kaliteliydi. Ama tabii ki en büyük öncelikli soru, nasıl biz ademoğullarının çoğunluğu Rei varken Asuka'yı tercih edebiliyor?

3. Var mıdır şöyle kafa açıcı ya da diyalog tabanlı anime öneriniz, Cowboy Bebop gibi bir şeyler de olabilir, Bunny Girl Senpai gibi psikoloji tabanlımsı da olabilir (Monotogari'yi Allah affetsin), Kaguya-sama tarzında komedi de olabilir, şöyle bol kızlı bir hen*ÖHÖM* elbette 'i en tepeye yazıyorum.

4. 100. sayıyı şu zamanda bulmak için sahip olan okurların evine zorla girmekten başka yol var

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, Discord kanalımız da emrinize amade. Gelin!

mıdır? Dükkân nedense açılmıyor ama stokta olmadığını hatırlıyorum, fiziksel arıyorum elbette. Belki elinizdeki kopya için bir Battle Royale başlatmak istersiniz?

5. Bu tarihçe ya da saf bilgi yazılarınız bence gayet iyi (oyun dışındakiler dâhil). Bu yazıları script kabul edip şöyle güzel seslendirme ve kurguyla YouTube'a dökmeniz cidden iyi olurdu. Hem daha çok kişiye ulaşır hem de Türkçede bu tarz saf bilgi içeriği yapan kişi sayısı cidden yetersiz ya da benim karşıma çıkmıyor (MGS tarihçesi takdir edilesi bu arada).

6. Hayallerinizin peşinden gideceğiniz söylenmiş Ömer Bey, nedir hayaliniz?

7. PS3'e çıkmış (tercihen konsola özel) oyun öneriniz var mıdır?

Şu mektubu yazmaya başlamamla beraber gerçek hayatta olduğum çekilmez insanın aksine latife düşkünü bir asilzadeye dönüşmeyi beklemiyordum, noktalama işaretleri ve genel Oyungezer tonu sağ olsun. Ayrıca EdittoChat kısmı güzel olmuş, espri konusunda Sinan abinin mirasına sahip çıkıldığını görmek güzel. Basılı günleri yeniden görmek dileğiyle veda ediyorum, bir 6 yıl sonra daha Oyungezer'in mektuplar için açık olmasını umut ediyorum.
- Enes Gökmen

Aa Selam! Bizim köşenin adı hehe. Ömer'in bu sayıda hâlâ burada olması çok iyi olmuş, bunlar Ömer'in anladığı konular. Ben sayfayı yan çevirip mektuba bir anlam vermeye çalışıyorum şu an. Yardım gönderin.

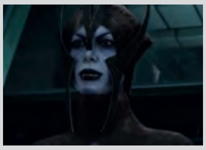
Eeeee, mektup atmak aklına geldiğinde direkt atmak lazım işte, sonra diyeceklerin uçuyor aklından. Umuyorum ki Gülhis'in Selam'ına daha sık konuk olursun :) Ben de sana MGS 4'ün sonundaki salute'tan atıyor ve geç olsun güç olmasın, hoş geldin diyorum.

1. İtiraf ediyorum, ben hiç MGS oynamadım. Konsollarda Atari'den PS4'e atlıyorum, arası



→ Oyunu oynamadım, parodiye gülebilir miyim yine de? (https://tinyurl.com/ogz-166-mgs-v)

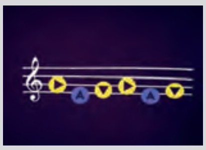
Videolarda Bu Ay



→Kalibrasyon kalibrasyon demesinin bir sebebi varmış. Bakın bozulmuş çocuk işte. https://tinyurl.com/ogz-166-garrus



→ Hiç Yakuza oynamadım, böyle bir şey olduğunu hayal ediyorum. https://tinyurl.com/ogz-166-eggdog



→ Song Of Time ama kekik kullanarak. Yani kekik çünkü hani kekik İngilizce'de "thyme". Hani "time", "thyme"... Tüh hiç olmadı bu. https://tinyurl.com/ogz-166-thyme

yok. Sana bir bilen bulacağım ama.

Buldun Gülhis! Bana sorarsan mükemmellikten uzak olsa da ve istediğim her şeyi vermese de MGS V kalibre konusunda hâlâ oyun dünyasının zirvesindeki oyunlardan. Özellikle oyuncuya verdiği araç gereçlerle sunduğu oynanış çeşitliliği, karşındaki göreve cidden özgürce, istediğin gibi yaklaşabilme olanağı konusunda. Ayrıca düşman yapay zekâsı açısından şahsen hâlâ daha iyisini görmedim. Popülarite konusuysa ayrı. Hikâyesindeki eksikler olmasaydı ve şu ankinin beş katı kalitede bile olsaydı Half-Life 2 veya The Witcher 3 popülaritesini yakalayamazdı çünkü eh, Portable Ops ve Ground Zeroes'u da sayarsan The Phantom Pain, MGS serisinin 8. oyunu ve The Witcher 3 gibi hikâyesi önceki oyunlardan nispeten bağımsız da değil. Onca oyunu oynamadan MGS V'e girenler her halükârda dediğin örneklerinkinden daha az olacaktı. - Ö

2. Enes neden hep çalışmadığım yerlerden sordun? Şu an Shinji's Rant nedir onu çözmeye çalışıyorum, vallahi benim kafamın içi de öyle oldu. Asuka'nın saçı uzun, yapışık tulum giyiyor. Hem de kırmızı. Bence sebep bu, ben de beğendim. Oyum Asuka'ya (neye oy verdiğinden gıdım haberi yoktu...).

Eva'nın ilk yarısının ikinci yarısı veya End of Evangelion kadar etkileyici olmadığı bir gerçek zaten ama bence bu kasıtlı bir tercih. Ana hikâyenin çok yoğun akmaması sebebiyle karakterlere, karakterlerin günlük hayatlarına daha fazla zaman ayrılmış ve izleyicinin onlarla bağ kurması sağlanmış. Sonraki bölümlerde başlarına gelenler o yüzden daha çok etkiliyor insanı. Eva'nın efsane haline gelmesinde bu tercihin de etkisi var diye düşünüyorum.

Dini semboller konusunda "cool görünüyordu da o yüzden kullandık" tadında bir açıklamaları var zaten :) Eva'nın katman katman, sembollerle dolu bir hikâyesi var ama o sembollere anlamları insanların biraz da kendi yorumlarıyla yükledikleri de bir gerçek. Bence bu durum Eva'yı daha az değerli hale getirmiyor. Bu arada Rei ve Asuka'nın ikisini de çok severim, why not both :D - Ö

3. Ya bakın bu köşe için anime izlemek zorunda kalırsam çok kötü olur buranın sonu. Ama öbür konuya gelirsek, bulalım sana hemen bol kızlı bir he- (buraya polis aracı meme'i gelecek).



Selam! OGZ

email, twitter, discord
facebook, youtube



Discord'dan da yazın!

Oturur iki lafın belini kırarız, belki bir yazara, "Yahu şunu niye şöyle yazmışsın?" demek istediğiniz olur… Artık istediğiniz yazara direkt ulaşabileceğiniz (ya da kedi fotosu atabileceğiniz) bir Discord kanalımız da var. Isırmıyoruz ya, vallahi.

tinyurl.com/ogz166-discord

Bin bölüm One Piece izlemeyen birine Selam'ı mı teslim ettik biz şimdi ya?! Hemen başla Gülhis! Bir oturuşta halledersin!

Enes, kafa açıcı ve hatta yakıcı anime olarak Lain'e bir göz atabilirsin. Cowboy Bebop gibiyle kastını tam anlamadım ama kastın "batımsı bir tarza sahip olmak" ise, çok farklı türde olsa da Nana'yı şiddetle öneririm. Psikolojik tabanlımsı deyince canımın içi Honey & Clover'ı bininci kez anmasam olmaz. Kaguya-sama gibi naif romantik komedi olaraksa yine canımın içlerindeki Orange Road diyeyim bininci kez. Sözünü ettiğin diğer türlerde Stringendo Acce- pardon bi' saniye, birileri kapıya sert bir şeyle vurmaya başladı. Gaz bombası mı o? - Ö

4. Evet elinde 100. sayı olanları şöyle alalım. Harbi, 100. sayıdan basılı kaldı mı hiç acaba (hemen kendime kayırayım)? Ben bundan seneler önce taşınırken dergilerimden feragat etmek zorunda kalmıştım. O koleksiyonun içinde vardı muhtemelen. Zaman makinesi icat olunursa şayet...

Biz yaktık elde kalan eski sayıları be Enes :) Sahafları veya interneti dolaşmaktan başka çaren yok almak istiyorsan. - Ö

5. Hee, işte bak buraya bir cevabım var. İlk olarak o dosyaları beğenmene çok sevindim çünkü birazcık Assassin's Creed'den bahsetmeyi asla durduramamam yüzünden çıktı o dosyalar. Dediler yazık, yazsın da atsın içinden. Ters tepti tabii. Ama biz de hissetmiştik o bilgi kıtlığını. Ya da daha doğrusu tek bir yerden erişememe zorluğunu. Birazcık doldurabiliyorsak o boşluğu, ne âlâ.

YouTube konusuna gelirsek, şu anda bir ofisimiz yok! (Bundan bahsetmiş miydik daha önce?) O nedenle bir video çekip düzenlemek bizim için mümkün olur mu, inan bilemiyorum. Sonuçta evde böyle bir şey yapmak için de düzenek lazım. Belki bir gün yine bir ofisimiz olur...

MGS yazısını beğendiğine sevindim :) - Ö

6. ÖMER YARDIM.

Gettim! Hayalim temel yaşam ihtiyaçlarımı karşılayabileceğim ve mümkünse biraz daha az yoracak bir işte çalışmak :) Şu an oyun yerelleştirme konusunda bir şeyler yapmaya çalışıp bir yandan da oyun geliştirme süreçlerine kıyısından nasıl dâhil olabilirim şeklinde düşünceler ve çabalamalar içindeyim. Hayalim konusunda daha ciddi bir yanıt verecek olursam da aklımda bayağı bir şekillenmiş kallavi bir oyun projesi var, bir gün onu gerçeğe dönüştürmek isterim. Şu an ne o oyunun altından kalkabilecek tecrübeye sahibim, ne de oturup üzerinde uğraşabilecek zamanı bana kazandırabilecek bir maddi birikimim var. Hem tecrübe hem birikim konusunda daha iyi bir yere gelip birkaç yıl sonra o projeye odaklanmak istiyorum. Bakalım bakalım. Yakın geleceğim değil ama birkaç ay sonrası bile belirsiz aslında biraz şu noktada. - Ö

7. Konsola özel değil ama zamanında Sen Bu Oyunu Bilmezsin yazmıştım: X-Men Origins: Wolverine. Ben PC'de oynadım ama PS3 için de var; hack & slash, çok keyifli. Patır kütür adam kesmece. Ben seviyorum adam kesmece, işte onu öneririm.

The Last of Us? :) Gran Turismo 6 da candır. Bir de hiç duymamışsındır belki ama MGS 4 diye bir oyun var hâlâ PS3'e özel olan :) - Ö

PS ucuzlar mı?

Çok sevgili ailem. Dil altınız hazırsa hemen konuya gireceğim: Hümeyra Avrupa Yakası'ndan neden ayrıldı? Şaka bir yana, konumuz ekonomi. Ülkemizin para biriminin her geçen gün değer kaybettiğini göz önüne alırsak sizce PlayStation 5'in geleceği TL cinsinden ne olur? Şu an malumunuz, Sony önüne gelen ulu önder YouTuber ve influencer tayfasına daha piyasaya çıkmadan bedava dağıttığı için onların tuzu kuru olsa da biz oyuncular dardayız; hem stok sıkıntısı, hem fırsatçılar, hem de artan Euro yüzünden (artan Euro değil, düşen Türk lirası; benim mi Allah'ım bu çizgili yüz?). Sizin daha da iyi bildiğiniz üzere 1 Ocak 2021 itibariyle ek gümrük vergisi değişti. 8300 TL fiyat açıklandığında Euro 10'un altında ama vergi %50 idi. Şimdi Euro 10,14 (an itibariyle) ama vergi %20, CD sürücülü normal sürümün satış fiyatı ise (resmi teknoloji mağazalarında) 7500 TL. Sizce bu bir alım fırsatı mıdır yoksa ileride daha da düşme ihtimali var mıdır? İleride dediysem PlayStation 7 çıktıktan sonrasını kastetmiyorum :) Umarım güzel ve sağlıklı günlerde, hep birlikte goyunu otlatmaya çıktığımız günler yakındır.

Sevgiler, - Umut Şenol

Şenol, oğlum nerelerdeydin yahu?! Hani Hümeyra şu yapımcı firmadan istediği parayı alamadıydı ama bir yandan da Ata Demirer dönüyor diye gitti diyenler vardı. Bence Ata Demirer dönüyor diye veremeyeceklerini bildiği bir para- Ne diyorum ben ya?!

Aklıma ilk gelen şeyi söylüyorum: Sucuk. Avrupa Yakası'ndan aklımda kalan nadir sahnelerden :) - Ömer

Vallahi Umut, umutsuzluğa kapılmanı istemiyorum(!) ama bana bu saatten sonra bir şeylerin fiyatının düşmesi çok mümkün görünmüyor. Ha bazı büyülü ve güzel günler gelir de bizim alım gücümüz yükselirse... Çok mu iyimserim? Gerçekçi tarafım diyor ki: Eğer şu andaki fiyatıyla alabiliyorsan ve istiyorsan kap.

Playstation zaten lükstü, 2 ay önceki oyun zamlarıyla bence iyice mantık dışı bir hale geldi. Hani "o güçte bilgisayar daha pahalı, oyunların pahalılığına katlanılabilir" seviyesini bile aştı artık. O yüzden zenginsen zaten al gitsin niye bekleyesin, zengin değilsen de neden Playstation alasın gibi bir durum var benim gözümde.

Ucuzlar mı? Yani seneye erken seçim olursa, yönetim değişirse, muhalefet başa geçtiğinde konsol vergilerine söz verdiği indirimi uygularsa ve yönetim değiştiğinde pozitif bir hava oluşup Dolar düşerse, gelecek yıl bu zamanlarda (veya erken seçim olmazsa bir sonraki yıl) konsolların biraz daha ucuz olma ihtimali var ama ölme eşeğim ölme.

Sevgiler bizden efenim, - Ö

Demek selamcıbaşlığı böyle bir işmiş. Daha doğrusu yeni başlıyor. Bana acayip oyun teorilerinizi atın, oyunlarda en çok iştahınızı açan yemeklerden bahsedin, ne bileyim. Dergiye 2018 Ağustos sayısında "yazar arıyoruz, bize yazın, bize yazın ehehe" ilanını gördükten sonra girdim. Yine bir Ağustos sayısıyla Selam'ı devralmak da varmış. Ya ben utanıp, Selam'a defalarca yazıp silmiş bir insan olarak Selam'ı devraldım!! Haydaaa...



Gelecek Ayın Misafiri

Derginin en köklü isimlerinden Göker'in dergiye zımba gibi, fişek gibi dönüşünü SELAM'ın yeni hâlinde de bir kutlayalım, onu misafir edelim dedik. Kendisinin uzmanlık alanları arasında Warhammer, Diablo, Masters of the Universe, metal müzik ve figür koleksiyonları bulunmakta. Sormak istediğiniz sorular varsa adresimiz hâlâ aynı: selam@oyungezer.com.tr

Burası da kentsel dönüşü-

"AAA! GELİR GELMEZ YIKTI DÖKTÜ!!" demeyin, ne olur. Hayır soracak anket sorusu da kalmadı. Ömer de bize soruyordu "yav üç seçenekli bir soru bulsana" diye. Sonra da diyordu ki "onu sorduk yaa..." Dostum insan aklı bir?! Aynı oyunları oynuyoruz, ne kadar orijinal bir şeyle- Sakinim. Çok sakinim.

Neyse, anlayacağınız baktık buraların biraz değişime ihtiyacı var. Daha etkileşimli bir köşemiz olsun istedik. Yani okur okur diye atıp tutuyoruz ama bir okur ne yer ne içer, doğal ortamında ne yapar... Vallahi bilmiyoruz.

Bundan kelli, gelecek ayın köşesini sizden isteyeceğim (Haydaa... Okura iş kitledi). Daha doğrusu, köşe için sizden harbiden kedi fotoğrafı istiyorum. Ya da evde sevimli parazit olarak neyiniz varsa artık. Hikâyesi de varsa, ne ala! Bizimki oyun oynarken rahat vermez, gelir farenin üstüne yatar mesela. Başka zaman yan baktırmayan kedi aşk topu olup çıkıyor. Ben de Mass Effect açıp "bak oradaki balıklar gibi aç bırakırım seni" diye tehdit ediyorum. İşe yaramıyor tabii.

Total War oynayan kuş, FM taktiği veren köpek; ne bileyim, LoL'de bot lane taşıdığı ortaya çıkınca kesmeye elinizin varmadığı koyun...



Ayın Mintoşu

Lise 1'de tanıştım sizinle. 2010 yılıydı. Tesadüfen oldu. Gözüme çarptı ismi. "OYUNGEZER." Dedim, "O ne ola ki?". Aldım ve okudum. Kayboldum sayfalar içinde. Farklıydı. Uzun bir aradan sonra, 7 yıl kadar bir aradan sonra yine karşılaştım sizinle, dijital formatta. Aldınız götürdünüz beni. Aldınız götürdünüz. Teşekkür ederim bütün OGZ ailesine. - Hikmet Orak

Hikmet dur, ağlayacağız. Vay be, 7 sene dile kolay. O zamanlarda verdiğimiz tadı hâlâ verebildiğimizi, Oyungezer'in Oyungezer'liğini koruyabildiğini duyduğuma sevindim, demek ki zamanında okuduğumuz gibi yazıyoruz :)) Dijitale geçtiğimizden beri insanlara ilk defa ya da yeniden ulaşabildiğimizi duymak da ayrıca güzel.

→ @OYUNGEZER: BİR FİLMİ HAFIZANDAN SİLECEKLER, SIFIRDAN İZLEME ŞANSINA KAVUŞACAKSIN. O FİLM... [BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU]

Predestination'ı bir daha izleyip manyak olmak isterim aslında...
@aygengoris



"Star Wars'un son üçlemesi. Ama tekrar izlemek istemiyorum, hafızamdan silindiğiyle kalsa yeterlidir."
@canarabaci



Cube (1997). "Çocukken ne diye izlemişim televizyonda... Yetişkin kafasıyla izlemek istiyorum! (Yine anlamadı.)"
@gulhiscanpolat





Tek Parça

Ömer Akdağ

omer@oyungezer.com.tr

“Yazarken çalıyordu: Still Alive”

MGS V erkenden gelmemişti. Birkaç gün ofiste sabahlayıp, ölümlemesine oynayıp yazıyı yetiştirmem gerekiyordu. Hava almak için ben, Serpil, Gizem, Sarp kapının dışına çıktık. Sarp şu içine çay koyup suya bandırdığınız kıskaçlar var ya, onlarla burnumu sıkarmış gibi yaptı. “MGS oynayacam diye kaç gündür duş alamadım, onunla burnumu sıkıp sıcak suya bandırırsan hakikaten yeşil çay elde edebilirsin” dedim. Sarp kahkaha attı; Serpil’le Gizem de tam hanfinilere yakışacak şekilde önce bir “ıyyyyy” çektiler sonra kahkaha attılar.

Ben bir tarafta, Serpil ve Tuğbek abi diğer tarafta, ofisin bahçesindeki masada oturuyorduk. Öylesine suskun bir andı, Tuğbek abi tabletinden bir şey arıyordu. Tabletine scroll yaparken “Üfff neydi ya bunun adı?” diye sordu. İki saniye duraksadım ve “Serpil?” dedim. Serpil çok güldü de Tuğbek abi “üff prim verme şuna ya” falan dedi (bu biraz “orada olsanız çok komikti aslında” şeysi oldu ama olsun artık, bence komikti ^_^).

Sinan abinin ilk çocuğunun doğumunu kutlamaya topluca evine gitmiştik. Oyun odasındaki onlarca figürü görünce bir gaza gelmişim galiba, elimi kolumu sallayarak Sephiroth figürünü yere düşürmüştüm. Herkes kırdın güzelim figürü falan diye üstüme yürümüştü ama kırılmamıştı sanki ya? Bana kırılmadığını söyle Sinan abi!

Ne olduğunu hatırlamıyorum ama benle Faruk bir şey için ofiste kalmıştık, sonra o şey olmamıştı, biz de balkonda oturup saatlerce geçmişimizden falan muhabbet etmiştik.

Galiba bir Tekken çıkmıştı. Volkan’la başına oturmuştuk ve ilk maçı ben almıştım. Volkan’ı da bilirsiniz, dövüş oyunları uzmanıdır. Ooo ilk maçı aldıysam hep maç alırım, Volkan da kimmiş falan diye bir havalara girmiştim. Bir daha hiç maç alamamıştım.

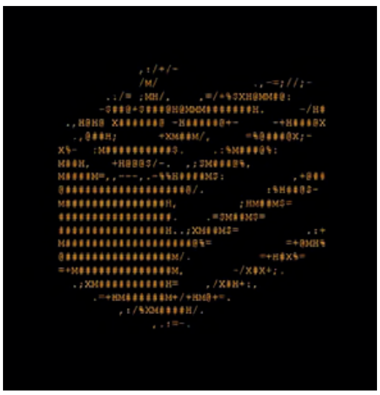
Forumlarda birisi zamanında yazdığım MUD’lar dosya konusunu çok acayip övmüştü. Paha biçilemez bir histi. “Persona övdün övdün, bir bakayım dedim, hayatımın oyunlarından oldu” tadında mailler almış olmak da aynı şekilde.

OGZ’ye yazar olarak kabul edilmem, bir yıl sonra ofiste çalışmaya başlamam, görev icabı muhteşem tecrübeler olan iki yurtdışı seyahati yapmak, GiST’lerde aynı kafa insanlarla bir araya gelmek, OGZ’nin doğum günü partileri, Gizem’le ve Eren Okka’yla sabahlama muhabbetlerimiz...

Piksel kısmının, Anime kısmının, Selam’ın, kendi Tek Parça köşemin ve Sinan Akkol, Serpil Ulutürk, Sarp Kürkcü gibi muhteşem insanların elinden geçmiş yazı işleri müdürlüğü görevini üstlenmenin onurunu yaşamam...

Geçtiğimiz ay itibariyle 5 yıldan fazla süredir devam ettirdiğim Oyungezer’in yazı işleri müdürlüğü görevimi über insan Can Arabacı’ya teslim etmiş bulunuyorum. Hani bol bol kırgınlığım ve kızgınlığım da var aslında ama hiç o konulara girmeye gerek yok, sayfalara sığmayacak nice güzel anıdan şöyle aklımın ucuna gelen birkaç tanesinden bahsedivereyim istedim vazifeyi bırakırken.

Bu tam bir veda değil, bir aksilik olmazsa birkaç ay sonra serbest yazar olarak dönmek gibi bir planım var. O zamana kadar dergimize iyi bakın! Okur olsun yazar olsun, başka bir şey olsun, benimle birlikte bu sayfalarda olan herkese devasa sevgiler ve teşekkürler! Umarım, umarım, umarım, umarım iyi bir iş çıkardığımı düşünüyorsunuzdur. omerakdagomer@gmail.com’dan bana istediğiniz zaman ulaşabilirsiniz. Sevgiler.





İzometrik Bakış



Can Arabacı
can@oyungezer.com.tr

Çok az insan hayatındaki ilk anıyı çok net bir şekilde hatırlıyordur muhtemelen. Garip bir şekilde benim hatırlayabildiğim ilk anım (adeta geleceğimi bir kehanet gibi müjdelercesine) bugün bile çok net: Yaklaşık 4 yaş civarında olmalıyım. Teyzemlerin o zamanlar Ankara'daki evine ziyarete gitmişiz. Kuzenimle ben ortalığın altını üstüne getiriyoruz tabii. Sonra babam çıkageliyor elinde koca bir paketle. Paketi hunharca açıyorum, içinden kara bir kutu çıkıyor: Atari 2600. "Bu kimin?" diye soruyorum. Babam kuzenime aldıklarını söylüyor. Ben feryat figan ağlamaya başlayınca şakayı uzatmayıp gerçeği söylüyorlar; tabii ki bana almışlar (ya da o kadar çok ağladım ki bana vermeye ikna oldular, bilemiyorum).

O günden beri oyunlar benim vazgeçilmez bir parçam oldu. Biraz daha sonraları okuyup yazacak yaşa geldiğimde kaçınılmaz bir şekilde bilgisayar dergileri girdi hayatıma. O dergileri defalarca okuyup adeta satır satır ezberledim. Bir süre sonra "ben de yazabilirim" diye heves ettim, kendi kendime dergilerde gördüğüm yazıları örnek alıp yazılar yazdım. Sonra bir gün gaza gelip o yazılardan birini internetteki o zamanın popüler sitelerinden birine yolladım. Beğenmeyeceklerini düşünürken yazarlık teklif ettiler ve ben daha 13 yaşındaki küçücük bir çocuk olarak o heves ettiğim dergi yazarlığına doğru kendi çapımda bir adım atmış oldum.

Yazılarımdan birisine ICQ numaramı yazmak gibi o zamanlar için görece normal, şimdi için ise çok naif bir harekette bulunmuştum. Daha da fenası, ICQ profilime de gidip bir de cep telefonu numaramı yazmışım o zamanki çocuk aklımla. Koca koca adamların "İyi günler, Can Bey ile görüşebilir miyim? Yazıyla ilgili bir şey soracaktım" diye arayıp da karşılarında 13 yaşında bir çocuk bulduklarında yaşadıkları şaşkınlık eğlenceliydi ama, ne yalan söyleyeyim. Ha ama bu naif hareketim aynı zamanda beklemediğim başka bir kapıyı da açtı. Mesela bir gün şöyle bir mesaj geldi: *"Selam, Diablo 2 Rehberi yazını okudum. Bizim de Secret Legion diye bir Battle.net klanımız var, seni de aramızda görmek isteriz."* Kim ki bu? Göker Nurbeyler diye birisiymiş...

Göker o aralar Level'a yazıyor tabii. Bizim muhabbetimiz arttıkça ben arada ona yazılarında ufak ufak yardım ettim (mesela Göker'in The Burning Crusade incelemesinin girişindeki minik hikâye). Bir zamanlar hayalini kurduğum gibi dergide yazmıyordum belki ama... eh, yeterince yakındı bu da. Derken bir gün Level yazarlık yarışması düzenledi. Kendimi başta bir gaza getirdim "işte beklediğim fırsat" diye. İçeriye doğru bir adım atmışım zaten, devamı gelir herhalde, değil mi? Sonra... "Ne biçim başvurular vardır şimdi, beni mi alacaklar?" diye cesaret edemeyip vazgeçtim.

Kısa bir süre sonra Oyungezer kuruldu. Heyecanlı zamanlardı. Ben de bu sefer cesaretimi toplayıp bu yeni dergiye yanaştım ve kendimi bir anda PSP oyunlarını incelerken buldum bir kenarda. Sonra ön incelemeler geldi, derken daha büyük oyunlar, daha büyük incelemeler... Bir noktada hayat beni bambaşka bir noktaya doğru savurdu, Oyungezer'le yollarımızı ayırdık; birkaç sene sonra Gamescom'da Serpil'le karşılaştık, "tekrar yazsana ya" dedi, kendimi yuvaya dönmüş buldum.

Haziran ayında dergi toplantısında Ömer'in görevini devredeceğini ve yeni bir Yazı İşleri Müdürü'müz olacağını öğrendik sonra. Ben zaten kucağımda yeni doğmuş bir bebekle hayatın bana attığı bu yeni sorumluluğa alışmaya çalışıyor olduğumdan pek de oralı olmadım. Hem şimdi zaten ne biçim başvurular vardır, değil mi? Birkaç gün sonraysa Serpil'den bir mesaj geldi: *"Can ya... Sen derginin Yazı İşleri Müdürü olsana?"* Serpil bu soruyu sorarken ne hissediyordu bilmiyorum ama Atari 2600'ünün paketini hevesle yırtıp açan, derste sıra altında dergi okuduğu için sıklıkla azar işiten, dergide okuduklarını kendi cümleleriyle ifade etmeye çalışıp yazılar yazan küçük bir çocuğun zamanın bir noktasında sevinç ve inanamazlıkla dolu bir çığlık attığına eminim.



MUSTAFA MUTLU ŞENAY

COMPANY OF HEROES 3

Eski dostum tank tüfek ne varsa toplayıp gelmiş

Dürüst olayım, Relic halihazırda strateji tarihinin en kült serilerinden olan *Age of Empires*'ın 4. oyunu üzerinde çalışırken yeni bir *Company of Heroes* oyunu yapacaklarını hiç düşünmemiştim. Bu yüzden editör grubundaki geri sayım haberini gördüğümde pek de heyecanlanmadım. Geri sayım yayınındaki İtalya haritası ve savaş görüntüleriyle beklentim yükseldiğinde bile kısa bir videodan fazlasını beklemiyordum; olsa olsa AOE4'ün çıkışı yaklaştığı için pek detay verilmeden yeni proje duyurulur, 2022'de de ufaktan detayları paylaşılırdı...

Meğer ne büyük yanılmışım sevgili okurlar. O sinematik videonun sonunda 2023 yazısını görüp yayını kapatmayı beklerken önce kanlı canlı oynanış görüntüleri, sonra da hemen aynı akşam başlayacak olan pre-alpha testi ile ağzımı burnumu dağıttılar. GZS türünün mihenk taşlarından olan *Company of Heroes*, yeni oyunuyla bizi İtalya ve Kuzey Afrika'ya götürecek. İlk oyunda Batı Cephesi, ikincide Doğu Cephesi işlenince zaten sıranın İtalya'ya geldiği konuşuluyordu; yapımcılar yeni oyunda buna Kuzey Afrika'yı da dahil ederek Akdeniz etrafındaki çatışmayı merkeze almışlar.

İşi gücü bırakıp Akdeniz'e yerleşmek lazım

Tanıtım videosunun sonundaki kısa çöl sahnesi dışında Kuzey Afrika'yla ilgili bir şey görememiş olsak da test sürümünde doya doya İtalya'nın tadına bakma şansı buldum ve ortaya çıkan işin tek kelimeyle nefis olduğunu söyleyebilirim. İtalya'nın rengarenk sokakları ve masmavi Akdeniz, ikinci oyunun o kasvetli havasından sonra insanın içini ferahlatıyor. Tabii değişen tek şey savaştığımız ülke değil. Company of Heroes 3, ilk oyunun 15 seneyi devirmesine



rağmen hala tıkır tıkır işleyen klasik oynanış sistemini ve manga odaklı kontrol yapısını korusa da önemli yenilikler barındırıyor.

Company of Heroes: Total War

Bir kere oyundaki tek kişilik ilerleyişi kökten değiştiren, yepyeni bir stratejik harita eklenmiş. Benzer bir sistemi daha önce ikinci oyunun Ardennes Assault ek paketinde görsek de bu sefer karşımızda çok daha detaylı hazırlanmış, şehirlerin, köprülerin, ikmal hatlarının, direniş merkezlerinin yer aldığı, Total War oyunlarını andıran ve tüm İtalya'yı kapsayan bir sefer haritası var. Klasik oynanıştan farklı olarak tur tabanlı hareket ettiğimiz bu haritada istediğimiz bölükleri yetiştirip çeşitli görevleri yerine getiriyor ve şehirleri tek tek işgalden kurtarıyoruz.

Haritada sadece bölükler değil, havaalanlarını ele geçirerek kullanabileceğiniz uçaklar, denizden size destek sağlayacak destroyerler, haritada küçük işleri yaptıracağınız yancılar da yer alıyor. Örneğin mühendislerle yıkık köprüleri tamir etmeniz, sıhhiyelerle yaralı bölükleri iyileştirmeniz, çatışmaya girmeden önce düşman birimlerini uçaklarla taciz etmeniz gerek. Anlayacağınız oldukça çalışılmış, klasik CoH deneyiminden esinlenen, bu konuda rakipsiz diyebileceğimiz Total War serisine bile rakip olacak seviyede bir tek kişilik sefer deneyimi bizleri bekliyor.

Test sürümünde sadece Napoli bölgesi yer alsa da anladığım kadarıyla tam sürümde müttefiklerin tüm İtalya harekâtını yönetme şansı bulacağız. Hatta bu harekât Kuzey Afrika ve Sicilya operasyonlarını da içerecek dev bir senaryonun tek bir parçası da olabilir.

Clicks per Minute terörüne son

Tabii bu hala bir *Company of Heroes* oyunu. Stratejik haritadaki hamlelerimizle büyük resmi şekillendirsek de bölüklerimiz düşmanla çatışmaya girdiğinde stratejik haritayı terk edip çatışma haritasına geçerek o bildiğimiz GZS sisteminde askerlerimize bizzat komuta ediyoruz.

Bu çatışmaların bazıları klasik CoH maçları şeklinde, geniş bir haritadaki kilit noktaları elde tutarak puan toplama yoluyla kazanılsa da birçoğunda özel koşullar ve daha dinamik bir görev sistemi eşliğinde oynamamız gerekiyor. Stratejik haritada yapılan hamlelerin bu savaşları doğrudan etkilediğini de belirtmek gerek. Donanmanın menzili içindeyseniz ateş desteği isteyebiliyor ya da yakınlarda bir yancı varsa çatışmaya onları çağırabiliyorsunuz.

GZS kısmındaki en önemli yenilik ise şüphesiz Taktiksel Durdurma seçeneği. Savaşın karmaşası içinde basitçe Space tuşuna basarak aktifleştirebileceğiniz bu mod sayesinde tüm oyun duruyor ve siz de sakince tüm haritayı tarayıp hamlelerinize karar verme şansına sahip oluyorsunuz. Hatta yine bu mod içinde askerlerinize sıralı şekilde emirler vermek de mümkün. Tüm hamlelerinizi yaptıktan sonra tekrar Space'e basarak çatışmaya kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Açıkçası bu mod benim en



Müttefikleri 5 ay boyunca oyalayan Monte Cassino.

İkinci Dünya Savaşı'nda İtalya

Bir yandan Normandiya Çıkarması ve Ardenler Taarruzu ile Batı Cephesi, diğer yandan Barbarossa Harekâtı ve Kursk, Stalingrad gibi birçok efsanevi muharebesi ile Doğu Cephesi İkinci Dünya Savaşı Avrupasında (ve alakalı yapımlarda) önemli yer tutarken İtalya'daki harekât ve operasyonların bu ikiliye göre biraz gösterişsiz kaldığı söylenebilir ama yine de İtalya, savaş boyunca dikkate değer olaylara sahne olmuştu.

Kuzey Afrika'daki Mihver kuvvetlerinin yenilmesi sonucu İtalya'ya yönelen birleşik Müttefik orduları, 1943 yazı ve sonbaharında yapılan çıkarmalar sonucu (yoğun donanma desteğinin de yardımıyla) Sicilya ve Güney İtalya'da kontrolü hızla ele geçirdiler, ancak hem toparlanan Alman savunması hem de kış mevsiminin etkisiyle bu ilerleme Apenin Dağlarında kurulan Gustav Savunma Hattında ("Kış Hattı") durduruldu.

Özellikle Roma'ya giden yol üzerinde hakimiyete sahip olan bir dağın tepesindeki Monte Cassino Manastırı çok şiddetli çarpışmalara sahne oldu. Yaklaşık 5 ay boyunca birbiri ardına devam eden saldırılar sonucunda tepenin ele geçirilmesiyle İtalya'daki Alman direnişi de büyük oranda çözüldü ve devam eden aylarda Müttefik güçleri Alman savunmasını İtalyan Alplerine kadar sürdü.

İtalya'nın dikkate değer özelliklerinden birisi ise savaşta birlik çeşitliliği açısından en renkli bölgelerden birisi olmasıydı. Yaklaşık 2 milyon insanın öldüğü bu harekatta Amerikan, İngiliz, Fransız, Leh ve İngiliz Sömürge Askerleri, İtalyan Direnişçilerle birlikte, İtalyan topraklarında, İtalyan ve Alman ordusuna karşı savaşmışlardı.

beğendiğim yeniliklerden birisi oldu, özellikle CoH 2 oynarken bir süre sonra haritanın neresinde ne olduğuna yetişemiyor, strese girip oyuna olan ilgimi kaybediyordum. Belirtmeme gerek var mı bilmiyorum ancak bu özellik tabii ki sadece tek kişilik maçlara özel olacak, dolayısıyla dakikada 100 emir verebilen, mini haritaya tek bir bakışıyla nerede ne olduğunu anlayan profesyonel GZS'ci arkadaşlar merak etmesin.

Şehir çatışması böyle olur!

Bir diğer önemli yenilik ise haritaların yapısında karşımıza çıkıyor. Yükseklik/kot farkının önceki oyunlarda da oynanışa etkisi oluyordu, yüksek bir tepeyi tutmak belli bir avantaj sağlıyordu ancak açık ifade edersek haritanın her yeri "düzayak"tı. Üçüncü oyunda ise artık yollar ve sokaklar arasında bariz kat farkları ve merdivenler var. Bir terasa konuşlandırdığınız askerler alt sokaktan geçen piyadelere karşı büyük avantaja sahip olurken, tanklar ve zırhlı araçlar da haritada eskisi kadar rahat edemiyor. Bu yenilik şehir çatışmalarına yepyeni bir soluk getirmiş.

Bu saydıklarım dışında birçok küçük yenilik de var. Özellikle artık içinde düşman bulunan evleri uzun süre yıpratmakla uğraşmadan alev makinesiyle basıp temizleyebilme özelliğine bayıldım. Yine de ilk izlenimde her şeyi bu



kadar geniş anlatmama gerek yok diye düşünüyorum. Oyunun henüz pre-alpha aşamasında olduğunu hatırlatmakta da yarar var; optimizasyon konusunda sıkıntılar veya henüz tüm ilerlememi çöpe atacak bir sorunla karşılaşmasam da bazı simgeler ve ikonların (muhtemelen test sürümünü yetiştirmek için) CoH 2'den birebir alındığı dikkatimi çekti. Hatta ilk 1 saat biraz da ön yargılı yaklaşarak süslenmiş bir CoH 2 ek paketi oynuyor gibi hissettim.

Ancak oynanış sürem arttıkça *Company of Heroes 3* beni kendisine hayran bırakmayı başardı. Relic bir yandan klasik oynanışı ve o tanıdık CoH hissiyatını korurken, bir yandan da muhteşem eklemelerle yepyeni bir oyun yaratmayı başarmış. Hatta CoH 2'ye her zaman mesafeli hisseden birisi olarak bu oyun, test sürümüyle bile, bana ilk oyunun o özlediğim havasını hissettirmeyi başardı. Ayrıca Relic'in bu duyuru stratejisi konusunda da özel bir takdiri hak ettiğini düşünüyorum. Birçok strateji oyuncusunun hevesle beklediği bir oyunu 3 haftalık, herkese açık ve ücretsiz, hem de yaklaşık 10 saatlik içeriğe sahip bir test sürümüyle birlikte duyurmak bana kalırsa oyun dünyasında gördüğümüz en güzel jestlerden birisi oldu.





Tek hamlede 6 blok yapmak mı?



Kerpiçlerin yanına bir de ekşi maya ekmeği atacaksın!

HOUSE BUILDER: FIRST JOB - DEMO

Her dönemin ustası!

ARES AYBAR

İçimizdeki ustaya ait bütün renkleri ortaya çıkaracağımız bir simülasyon oyununa kim hayır der? Benim gibi gerçek hayatta çok da marifetli olmayanlar başta olmak üzere inşaat sektörüne gönül vermiş tüm sanal ustaların dijital alet çantaları her zaman görev için hazırdır. Kickstarter destekli House Builder: First Job, çıkış isminden tahmin edileceği üzere tamamlanmış bir oyun değil. Hakkında biraz fikir edinmemiz için sadece iki adet görev bulunuyor.

Çağlar boyunca ilerleyeceğimiz yolculukta farklı ortamlarda çeşitli çevresel faktörlerden de etkilenerek evler inşa edeceğimiz belirtiliyor. Dolayısıyla ilk görevimizde kuzey kutbuna yakın bir bölgede iglu yapıyoruz. Buzları dikdörtgen prizma şeklinde tek tek kestikten sonra oyunun bize gösterdiği noktalara götürüp koyuyoruz ve Eskimo kulübemiz ortaya çıkıyor. Aynı zamanda inşaat alanımızın yanında soğuktan donmamamız için yanan ateşi kontrol edip gerektiğinde odun eklemek gerekiyor.

İkinci görevdeyse Afrika'nın göbeğinde kerpiçten bir ev yapmamız gerekiyor. Etraftaki ağaçları keserek elde ettiğimiz direkleri uzun yapraklarla bağlıyor, sonra da boşlukları kerpiç bloklarla dolduruyoruz. Dereden aldığımız su ile toprağı bir kapta karıştırmaktan açık ocakta ısıtıp katılaştırmaya kadar bütün adımları biz yapıyoruz.



Aslan Çıkabilir!

Oyun tanıtımında geçen tehlikeli bölge hayvanlarına karşı uyarı sonrası ikinci bölüm başlangıcında aslanların ziyareti öncesi bitirmemiz gerektiğine dair notu görünce hızlıca evi tamamladım. İkinci denememdeyse işi yavaştan alarak ziyaretçilerimi bekledim. Ne yazık ki herhangi bir tüylü arkadaşla karşılaşmadım. İnternette farklı bir yorum da göremedim ama anlaşılan o ki uzun vadede çeşitli dertlerimiz de olacak.

Her iki bölümde de kullanılan teknikleri bir süre tekrarladıktan sonra yetenek ağacında aynı anda daha fazla sonuç elde etmeye yönelik özellikleri geliştirme şansı mevcut. Tek hamlede onlarca blok yapmak sizi gerçekçilikten uzaklaştırsa da aksi takdirde yüzlerce blok için tek tek tıklamak bir yerden sonra sıkıcı olacaktır. Tabii gerçekçilikten ödün vermek istemeyen ustalar için bu yetenekleri aktifleştirmemek de bir seçenek. Yine de gerçekçilik ve sıkıcılık arasındaki denge üzerine pek kafa yorulmamış.

Grafikleri ve kontrolleriyle bildiğimiz simülasyon oyunu yorumundan fazla bir şey söyleyemeyeceğim. Zamanda yolculuk yaparak her dönemin ustası olmak için biraz daha beklememiz gerekiyor. Çünkü şimdilik belirtilmiş bir çıkış tarihi yok. Henüz açılmayan bölümlerle ilgili çeşitli videolar izleyebiliyor, zamanla daha güncel görevlerde bizleri nelerin beklediğini görebiliyoruz. Açıkçası evin temelini atmak ve su hattını döşemek oyunun bitmiş halini beklemek konusunda beni heyecanlandırdı. Öte yandan güncel yıllara yaklaşıldığında oyunun neye evrileceğini de birlikte göreceğiz.

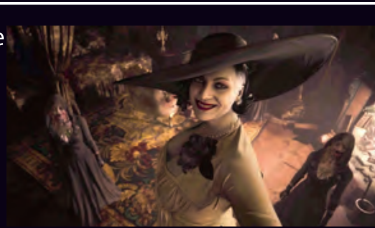
TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** FreeMind S.A. | **DAĞITIM:** FreeMind S.A. | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Steam) | **BULUNDUĞU PLATFORMLAR:** Win

BU AY NE OLDU?

Böyle günlerde sanki hiç derdimiz yokmuş gibi oyun haberi yazarken biraz tuhaf hissediyorum. Aslında şuraya "ülkemizin en güzel ormanları yandı ve bizim her-işi-bilenler seyretti" diye yazmak istiyorum ama neyse. Siz yaptım varsayın. Ama şunu bilin ki içinizde hiç dinmeyen bir sıkılganlık hissi varsa sebebi olan kişiler bellidir. Haydi şimdi sahte suratımızı takınalım ve oyun dünyasında bu ay neler olmuş onlara bakalım. ■ ESER



1 Sony sürpriz bir hamleyle Deus Ex: Mankind Divided ve Shadow of the Tomb Raider gibi PC portlarıyla tanınan tecrübeli Nixxes Software'i satın aldığını açıkladı. Bunun Sony'nin PS4 oyunlarını PC'ye getirme planının bir parçası olduğu çok belli, Horizon Zero Dawn ve Days Gone'dan sonraki bu portların kalitesinin daha bile üst seviye olacağını şimdiden söylemek mümkün.



2 Resident Evil Village EMPRESS tarafından kırılınca ortaya ilginç bir gerçek çıktı, oyunun korsan versiyonun performansı orijinal versiyondan çok daha iyiydi, takılmalardan eser yoktu. Meğer Capcom oyunda hem Denuvo hem kendi korumasını kullanırken kodda takılmalar yaşanıyormuş. Bu durumun gündeme gelişinin ardından Capcom "Aman yaa, bir ağız tadıyla koruma yaptırtmadınız, tamam düzeltiyoruz o takılmaları" diye açıklama yaptı. Capcom performans test ekibini sevgiyle selamlıyorum buradan.



3 Netflix, yayın servisi içerisinde oyunlara da yer vermeye hazırlandığını açıkladı. Gelecek yıldan itibaren sunulacak olan oyunlar için ek bir ücret talep edilmeyecek ve bunlar ilk etapta mobil oyunlar olacak. Geri dönüşlere bağlı olarak oyun sayısı ve çeşitliliği de artacaktır ama böyle bir şeye gerek var mıydı, o konuda pek de emin değilim şahsen.

4 Ubisoft, AC serisinin geleceğinde önemli değişiklikler planlıyormuş ve bunun en önemli işareti de bir oyun servisi olan AC Infinity. Ubisoft da GTA V ve Fortnite gibi uzun süreli getiri sağlayan bir oyun modeline geçmeye kararlı anlaşılan, benim neyim eksik diyor. Devasa çok oyunculu bir platform olarak tasarlanan bu oyun, zaman içinde genişlemeye devam edecek ve çok geniş periyotları kapsayacakmış.

5 Oyun sektörümüz ikinci unicorn'unu çıkardı bu ay! 1.8 milyar dolara Zynga tarafından alınarak ilk unicorn olan Peak Games'in ardından, Peak Games'in eski çalışanları tarafından kurulan Dream Games de 1 milyar dolar değerleme ile 155 milyon dolarlık bir yatırım aldı. Üçüncü unicorn da Peak Games içinden çıkarsa hat trick olacak resmen.

6 Açık artırmaya çıkarılan, açılmamış ve inanılmaz kondisyonda saklanmış bir Super Mario 64 oyunu tam tamına 1.56 milyon dolara alıcı bularak tüm zamanların rekorunu kırdı. O satıştan bir gün önce The Legend of Zelda'nın nadir bir versiyonu 870 bin dolarla rekor kırmıştı ama Mario, Zelda'yı resmen ikiye katladı. Bu tam bir çılgınlık değil de nedir?



→ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr



7 Take-Two, Grand Theft Auto 6 söylentilerine uzunca bir süre için noktayı koydu diyebiliriz. Stüdyodan gelen haberler oyunun 2025'ten önce çıkmayacağı yönünde. Zaten bu yıl GTA V'in yeni nesil versiyonu çıkacak, daha birkaç sene de onun ekmeğini yerler. Tavuk altın yumurtlamaya devam ederken kesmenin ne alemi var, değil mi?

8 Sony'nin Cyberpunk 2077'ye uyguladığı ambargonun kalkması ve PS4 versiyonun tekrar satışa çıkması sonrasında ilginç bir gelişme yaşandı. Cyberpunk 2077, PSN'de ayın en çok satın alınıp indirilen oyunu oldu. Oyun için hâlâ PS5 önerilirken, PS4 versiyonundaki sorunların çoğu devam ederken böylesine bir satış performansını görünce "bize her şey müstahak" diyesim geliyor.



9 Electronic Arts, Codemasters'ı satın aldığında "işlerine karışmayacağız, bir başka EA stüdyosuna dönüştürmeyeceğiz" diyerek söz vermişti. Bu sözden tam 4 ay sonra Codemasters CEO'su Frank Sagnier ve CFO'su Rashid Varachia'nın Ağustos başı itibariyle görevden ayrıldıkları açıklandı. Hem Codemasters, hem Slightly Mad (Project Cars) EA Sports şemsiyesi altına alındı. Kapatma haberi de gelirse bir döngü daha tamamlanmış olacak.



10 PS5'in beklenen oyunlarından biri olan Ghostwire: Tokyo 2022 yılına ertelendi. Önceki ay da God of War: Ragnarok ertelenmişti. Bu durumda bu yıl çıkacak tek önemli PS5 oyunu olarak sadece Horizon Forbidden West kalıyor... Daha doğrusu kalmıyor, çünkü dört bir yandan gelen haberler Horizon Forbidden West'in de 2022'ye ertelendiğini, Sony'nin bunu yakında duyuracağını gösteriyor. PS5 sahiplerinin gözleri yaşlı.





11 Tencent şimdi de kancayı Crytek'e taktı. League of Legends'ın yaratıcısı Riot Games, Clash of Clans'ın geliştiricisi Supercell gibi önemli isimleri de bünyesinde barındıran Tencent satın alımlar konusunda diğer holdinglerden geri kalmıyor maşallah. Crytek şu an masadaki teklifleri değerlendiriyor ama ileriki günlerde birilerine satılacağına kesin gözüyle bakabiliriz.



12 Netflix bu ay iki önemli duyuru daha yaptı. Öncelikle oyun dünyasının efsane ismi Pokemon'u kanlı canlı bir diziye dönüştüreceklerini duyurdular. Dizinin başında Lucifer dizisinin de yapımcısı olan Joe Henderson yer alıyor. Daha bu haberin sıcaklığı geçmeden bu sefer de Dragon Age dizisi haberi geldi. İlk oyunu temel alacak olan dizide muhtemelen Grey Warden hikayesi izleyeceğiz ama oyunun derinliğini düşününce senaryo yazımı bile uzun sürer herhalde.



dosya

Doğal habitatından koparılmış bir oyuncu nelerle oyalanır?

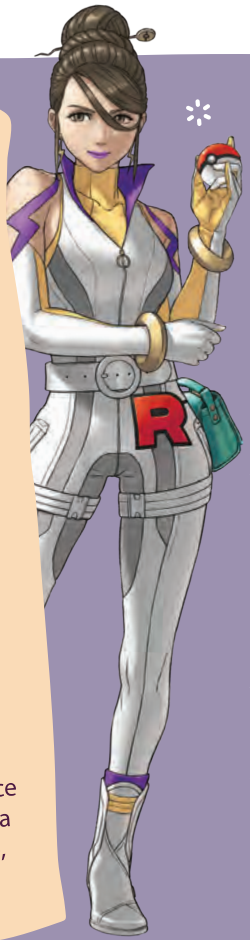
Şimdi şöyle bir durum farz edin: Bir süreliğine bilgisayarlara ve konsollara erişiminiz yok. Artık belki tatile gittiniz (Bu pandemide?!), belki trafikte kısılı kaldınız ve canınız sıkılıyor (Daha makul) ya da çocuk uyutmaya çalışıyorsunuz ve kucağınızdaki çocuk siz koltuğa oturur oturmaz "NANİ?!" nidasıyla gözlerini açtığından daha mobil bir şeyler arayışındasınız (Gülmeyin, yaşayan bilir). Canınız sıkkın, "Şöyle bir oyun olsa da açsam oynasam" derken elinizdeki tek araç olan telefona gözünüz takılıyor. Peki kendilerine bu işi meslek hâline getirmiş Oyungezer yazarları bu durumda hangi telefon oyunlarıyla oyalanıyormuş, ona bir bakalım dedik bu dosyamızda.



Legend of Solgard



Ben Might & Magic: Clash of Heroes hastası bir adamım. DS'te bitirdim, anlamsız biçimde Android'den kaldırılmadan önce telefonda bitirdim; yetmedi PC'de bitirdim. O da yetmedi, aynı tür ama Nors mitolojisini konu alan Legend of Solgard'a daldım. Bissürü oyun modu, emrimizde onlarca yaratık, şu bunaltıcı sıcaklarda insanın içine buz üfleyen Niflheim dünyası falan derken bir de bakıyorum toplamda yüzlerce saat gömmüşüm bu taktik strateji oyununa. Loncamla da başarıdan başarıya koşuyorum zaten, keyfim bir yerinde, bir yerinde sormayın gitsin. ■ **ESER**

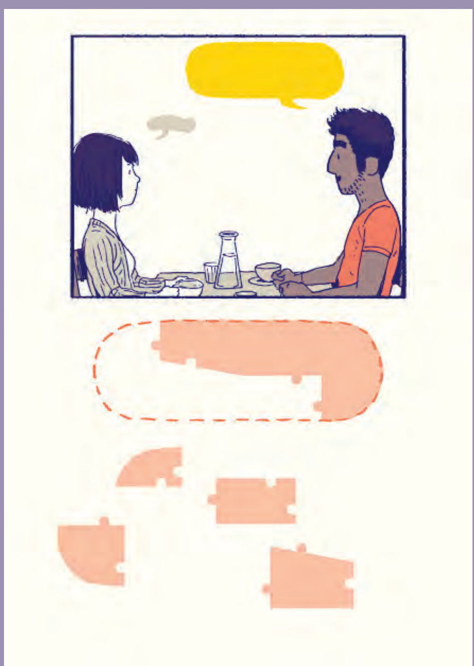


Pokémon GO

"Ohoo hâlâ mı Pokémon GO?" Yani, doğrusunu söylemek gerekirse öyle hiç aralıksız ve çılgıncasına oynanacak bir oyun değil Pokémon GO. Ama belli dozlarda, ara ara oynanırsa günlük spor rutinlerinizin arasına sızabilecek eğlenceli bir uğraş aslında. "Şu köşedeki Gym'e kadar yürüyüp alayım bari", "Şurada raid varmış bak", "Community Day'de Shiny yakalayalım" derken günlük atmam gereken 10,000 adım sınırına az buz katkısı olmadı şimdi.

Bir de kabul edelim ki, zaten Pokémon oyunları çocukluğunuza izini bıraktıysa kaptırıyorsunuz yahu işte oynarken. Kanto Pokédex'ini tamamlayayım, Hoenn de eksik kalmasın diye başlıyorsunuz, sonra bir de bakmışsınız ki gecenin bir vakti "Mahallenin Valor'lu gençleri bizim Gym'i ele geçirdi" diye ayaklanmış en yakın Gym'e koşuyorsunuz... (Ben yapmadım ama yapan var tabii. Bizim evden arka taraftaki parkın Gym'ine ulaşılıyor zaten. Yattığım yerden gecenin 4'ünde dövüp atıyorum Valor'lu gençleri) ■ **CAN**

Florence



Oyunlarda hikâye anlatmak her zaman kolay olmayabiliyor. Anlatım tekniği mekaniklere iyi yedirilmezse oyunun akışını bozabilir ve oyuncunun sinirine dokunabilir. Peki anlatım tekniğini mekaniklere yedirmek yerine direkt mekaniklerle bir hikâye anlatmaya çalışsak olmaz mı? Olur tabii! Florence bunu çok güzel bir şekilde becerdi. Hem de bu işi neredeyse hiç yazı kullanmadan yaptı. Kısa ve tatlı bir aşk hikayesi deneyimlemek isterseniz Florence'i kesinlikle bir şans verin! ■ **ANTON**

Final Fantasy Brave Exvius

Square Enix'in telefon ekranına koskoca bir Final Fantasy dünyasını başarılı şekilde sığdırdığı oyunu Brave Exvius en eski FF'lerin klasik ama iyi çalışan sıra tabanlı savaş sistemine bel bağlarken aralara son model havalı animasyonlar atmayı, serinin külliyatından sevilen karakterleri gatcha mantığıyla toplatmayı da ihmal etmiyor *(Sırf FF karakterleri de değil, geçen Fullmetal Alchemist etkinliği vardı mesela -Can).* Brave Exvius sıkıldığınızda imdada süper yetişen bir oyun zira parça parça ilerleyebileceğiniz güzel bir öyküsü var, öyle çok para harcatmıyor ve enerjiniz kadar savaşa girebildiğinizden telefonun başında esir etmiyor adamı. ■ **EREN E.**





Layton Brothers Mystery Room

Abicim sen Level-5'sın, büyük düşün! Sen ki mobilde her oyununu 75 liradan, 125 liradan satan paragöz bir firmasın. Ne demek bedavaya Mystery Room oynatmak?! Üstelik bir Layton oyunundan görmeyi umacağımız kalitede bir oyunu! Layton'un oğluyla gizemli davaları çözmek bu kadar ucuz olmamalıydı. Ha pardon, değilmiş de zaten. Meğer bazı davalar parayla satılıyormuş... Neyse, tüm vakalar için toplamda 10 lira yine bir şey değil. Bilgisayardan ve 3DS'imden uzak olabilirim ama Layton'dan asla! ■ **ESER**



The Room serisi

Boru sesi? Ti. Sonracığıma, delikli kumaş? Etamin. İtiraf ediyorum, hayatımda hiç çengel bulmaca tamamlayamadım. Ama The Room: Three'yi iki oturuşta falan bitirmiştim. Tam can sıkıntısı devası. Ödüllü bir oyun diyeyim, siz anlayın. Bulmacalar kafa kurcalayıcı, tasarımı ve görselliği harika, kendince bir hikâyesi de var. Biraz gizemli ama korku oyunu değil... Özellikle otobüs yolculuğu yapacaksanız ve yolunuz da uzunsa bir göz atın The Room serisine. Ama mola yerlerini kaçırmayın, dikkat edin. ■ **GÜLHİS**

Reigns

Hükümdar olmak çok kolay! Yapmanız gereken tek şey danışmanlarınızı dinleyip milyonları etkileyecek kararlar vermek. Zor olan din adamlarının isteklerini, halkın mutluluğunu, ordunun gücünü ve memleketin maddi kaynaklarını dengede tutmak. Ordu çok mu güçlü? Hoop darbe. Halk çok mu mutsuz? Gitti taht. Para mı bitti? Derdinizi oligarşiye anlatırsınız artık.
■ **ANTON**









Genshin Impact

Genshin Impact'i tabletime ilk neden yükledim net hatırlamamakla beraber yükledikten sonra tablette en uzun süre oynadığım oyun olmayı rahatlıkla başardı diyebilirim. Oyun siz hiç para harcamasanız da yeterince sabırlıysanız ilerleyen bir yapıda ve esas olayı gatcha mantığıyla karakter toplamak. Tabii karakter deyip geçmeyin Genshin Impact'in karakterleri fark farklı güçleriyle hem dünyadaki türlü çeşitli bulmacaları çözmenize hem de zorlu bossları kesmenize yarıyor ki dünyayı gezmek inanılmaz zevkli oyunda. Hani utanmasam Breath of the Wild tadında ortam yapmışlar diyeceğim, o derece renkli ve düşman çeşitliliği bol bir dünyası var. De işte başta bahsettiğim sabırlı olma kısmı can sıkıcı biraz. Zira öyküde (ki gayet sinematik sunumlu kendisi) ilerleyebilmek için hep belli bir seviye isteniyor ve bazen günlerce sadece günlük görev kasmak gerekebiliyor. Yani zamanınız ve sağlam bir tabletiniz varsa bu oyun kaçmaz. PS5 versiyonu da ayrıca keyifli onu da belirteyim. ■ **EREN E.**

The Witcher: Monster Slayer

Biraderle plajda yürüyoruz. Bir elimizde telefon... Az önce bildirim geldi; buralarda bir canavar var. Gözlerimiz ekranda, kumsalı tarıyoruz. Kulağımızda dalga sesi, saçımızda rüzgâr... Ama biz başka âlemde, Velen bataklığındayız. Derken aradığımız şey ekranda beliriveriyor. Bir Su Cadısı... "Amanın! Şu çirkinliğe bak!" diye bağırıyorum. "Berbat bir karı!" diyor kardeşim. "Siğillere bak!" "Bacakları da yamuk bunun!" Biz ekrana bakarken hışımla yaklaşan ayak sesleri duyuyorum. Birisi tokadı basıyor elimdeki telefona. Su Cadısı'na baktığımız noktada yaşlı bir teyze varmış meğer... "Kime iğrenç diyonuz siz! Fotoğrafımı mı çekiyonuz yoksa?! Sapıklar!" diye başlıyor bağırmaya. Elinden zor kurtuluyoruz. Siz siz olun, nerede oynadığınıza dikkat edin. ■ **M. İHSAN**



League of Legends: Wild Rift



Biraz oyunculuk habitatımdan uzaklaşayım diyorum ama yok canım çıkıyor. Bu kadar zor olmamalı ya! Hele MOBA konusunda durum daha da felaket. Kimyasal oynuyoruz resmen?! Bulursanız bana da söyleyin millet, şu sıcaklarda oynayabileceğimiz doğru düzgün mobil MOBA hiç yok. Kaliteli mobil MOBA konusunda Riot Games'in League of Legends: Wild Rift'in üzerine tanımam. Ezreal'ın bağımlısı oldu-

Şimdi böyle Twitter üzerine düşen ilk viral reklam tanesi gibi bir giriş yaptım ama dediklerimde çok da haksız sayılmam bence. Mobildeki MOBA'lara bakıldığında hiç şüphesiz ki en iyi oyun LoL: Wild Rift. Neredeyse PC'deki gibi hissettiren yapısını bunun en büyük sebebi tabii ki. "Canınız LoL çektiğinde kırınız" denebilecek bir acil durum düğmesi adeta. ■ **CEVDET**





Horror in the Darkness

80'li yıllarda yazı tabanlı macera oyunları epey bir meşhurdu. Konsept ilgimi çekse de o tarz oyunları oynamayı bir türlü beceremedim. Haritayı akılda tutmak ve komutları tahmin etmeye çalışmak bir yerden sonra çok can sıkıcı bir hal alıyor benim için. Horror in the Darkness'ın geliştiricisi de benimle aynı duyguları paylaşıyor olmalı ki bu sorunları çözüp yazı tabanlı macera oyunlarını modernize etmiş. Yetmemiş üstüne bir de Lovecraft'tan esinlenerek çok güzel bir hikâye yazmış. Kitap, Lovecraft ve bulmaca kelimeleri sizi heyecanlandırıyorsa hemen indirin Horror in the Darkness'ı! ■ **ANTON**

Bunlar da gelecek!

Bir de yolunu gözlediklerimiz var tabii. Bu sene ve önümüzdeki yıl içerisinde aile pikniklerini ve otobüs yolculuklarını daha çekilebilir kılacak neler gözüküyor bakalım ufukta?

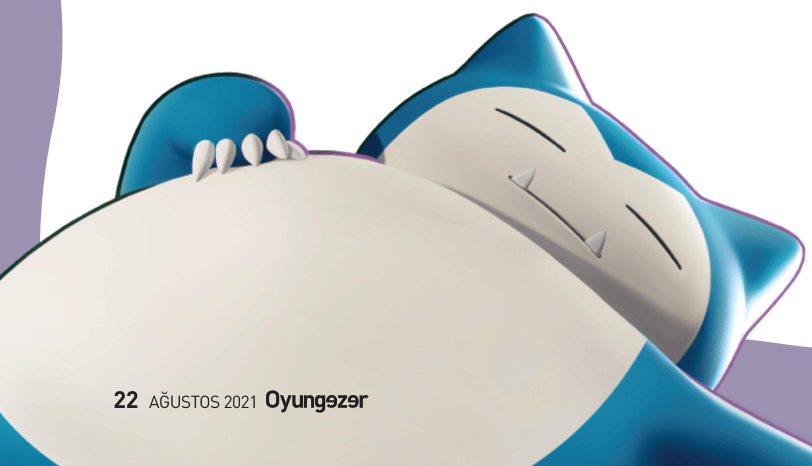




Çıkış Tarihi
Eylül 2021

Pokémon UNITE

Koca uçuş bilgi ekranına bakıyorum ve görüyorum ki Check-in işlerini erkenden bitirmişim bile. Kapıların açılmasına 10 dakikadan fazla var. Canım inanılmaz derecede Pokémon GO'da PvP atmak istiyor ama GPS'i açarsam uçuş boyunca telefonumu kullanamam. Ben de kendimi Pokémon UNITE'in şefkatli kollarına atıyorum (GPS'i kapatmayı unutmadan tabii). Zaten 10 dakika içerisinde bir oyunun biteceğinden eminim, herhangi bir oyun terk etme riski de yok. Ben inanıyorum ya Eylül'den sonra kesin başıma gelecek bu bir kere! ■ **CEVDET**



Final Fantasy VII: Ever Crisis

Çıkış Tarihi
2022

İlk başta "hobaa, bi tane yeniden yapım yeterdi ya" tepkisi verilen ama şöyle bir bakınca "uuu, yerim" moduna geçilen Ever Crisis, FF7 Remake'in aksine aslına tamamen sadık bir yeniden yapım ve hatta sadece ana oyunu değil, sonrasında gelen diğer oyunları ve Advent Children filmini de kapsıyor. Sadık dedim ama aralara yeni hikâye parçacıkları sıkıştırmayı da ihmal etmeyecekler; FF7 Remake'in yaptığı gibi çok değiştirmeyecektir ama olayı.

Hikâye bölüm bölüm çıkacak, bu bölümler tamamen ücretsiz oynanabilecek ama hızlandırıcı silahlar ve yeni karakterler gatcha sistemiyle elde edilebilecek, parayı oradan kazanacaklar. Kesin diğer oyunlarla ortak etkinlikler falan da olur. Sephiroth'u asıl baş düşmanı Sora'yla kesin kesebiliriz ileride. Veya Aerith ve Tifa'nın, 2B'den biraz moda dersi almasına hayır diyemeyeceğimdir. ■ **ÖMER**





Final Fantasy VII: First Soldier

Çıkış Tarihi
2021

Final Fantasy'nin her şeyi olduğundan, her şeyin de Battle Royale'i olduğundan mantık bilimini haksız çıkarmamak adına doğada kendi kendine oluşan FF7: First Soldier kapalı betasında biraz çiğ dursa da farklı sınıfları, yetenekleri vs. ile fena da durmuyordu bakalım. ■ **ÖMER**









Nier Reincarnation

Çıkış Tarihi
28 Temmuz

Yoko Taro'nun çılgın zihnine maruz kaldığımız Nier serisi aslında bir Drakengard yan oyunuydu ama Persona'da olduğu gibi boynuz kulağı geçti ve bu mobil oyunla seri enteresan yerlere doğru evrilmeye devam ediyor. Reincarnation'da Cage denen devasa kompleksin içinde bir hayalet yardımıyla dolanıp karakterler toplayacak ve sırlarını çözmeye çalışacağız. Sıra tabanlı savaşlar ana gelişim yolumuz olacak oyunun ve bir sonu mevcut, yalnız bedava olduğu için çeşitli grind noktaları ve bunları hızlandırmaya yarayan oyun içi ödemeler olacak gibi görünüyor. Siz bu yazıyı okurken oyun çıkmış olur zaten, kendi adıma merakla beklemekteyim bu yeni Nier macerasını. ■ **EREN E.**

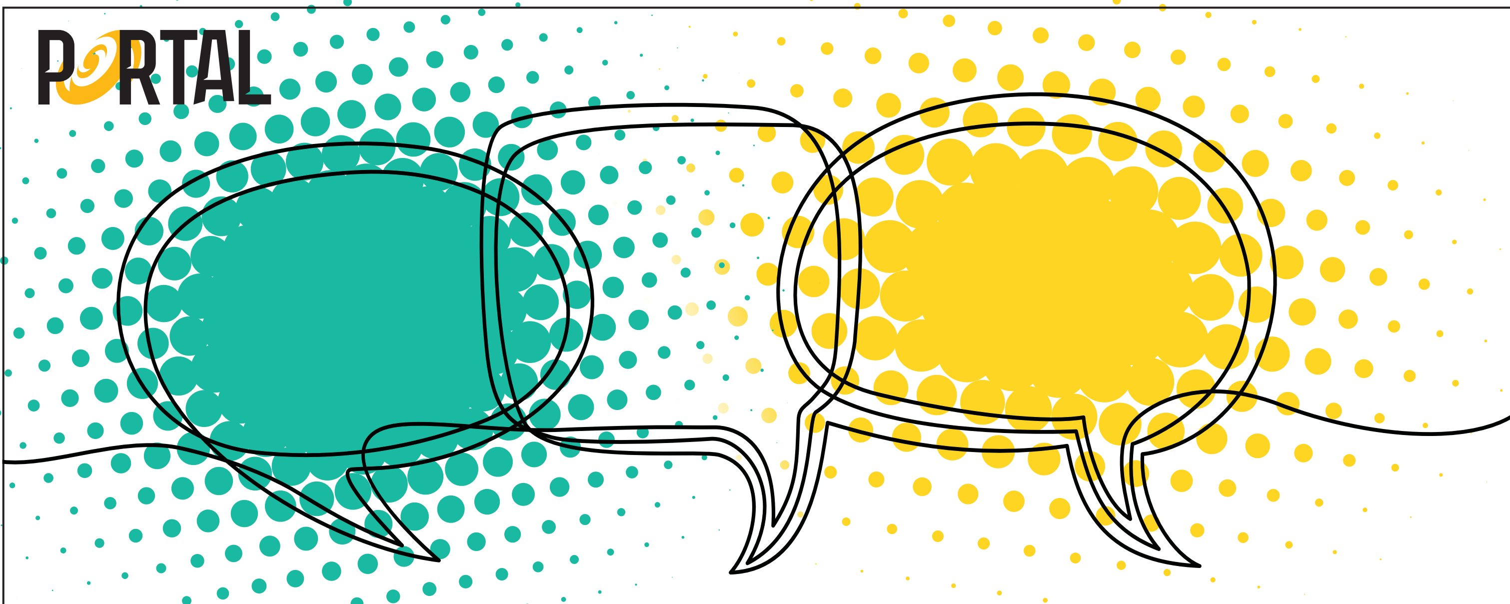
Diablo Immortal

Çıkış Tarihi
2021 Sonları

Lütfen baştan anlaşalım. O şakayı yapmayacağız artık; zamanında yeterince yapıldı zaten. Hem size bir şey diyeyim mi? Sandığınız gibi kötü de değil bu oyun ha. Son yapılan iki testi de sömürürcesine oynamış ve "Tamam kardeşim, yok, bitti alfadaki hikâye. Git başka şeyler oyna artık, deli midir nedir?!" mesajını gördükten çok sonra bile oynamaya devam etmiş biri olarak gerçekten umutlu olduğum az sayıdaki Blizzard oyunundan birisi hatta.

Ton ve hikâye olarak tam Diablo 2 ve 3'ün arasında geçiyor. Daha ilk saatiniz dolmadan "Aaa Charsi! Aaa Akara! Oha, Xul?!" şeklinde sürekli tanıdık birilerini görüp duruyorsunuz zaten. E oynanış sistemlerini de gayet güzel ve sağlam kurmuşlar. İlk testte gördüklerimi oyunun "End-Game" kısmı sanıp "Yani güzel ama biraz daha değişik bir şeyler koysalarmış keşke" demiştim; sonra onun End-Game değil de öyle oyun içi normal sistemlerden biri olduğunu öğrendim. Son testte açtıkları Immortal ve Shadow fraksiyonları arası çekişme sistemi, bunun PVP'ye bağlanması falan derken... Aramızda kalsın ama, Immortal çok yüksek ihtimalle Diablo 3'ten bile daha gelişmiş ve iyi bir oyun olacak gibi duruyor. ■ **CAN**





KOJIMA, MICROSOFT VE JAPONYA

Tamam da... Neden?

SABRİ ERKAN SABANCI

Geçen konsol jenerasyonunda Microsoft'un ne kadar rezil olduğunu sanırım kimseye anlatmama gerek yok. Oyunlarla ucundan da olsa ilgilenen herkesin E3 2013'teki o "TV" sunumunu unuttuğunu sanmıyorum. Ya da Don Mattrick'in "Ekmek bulamıyorlarsa pasta yesinler" misali "Xbox One'ı sevmediyseniz Xbox 360 mevcut" demesi de akıllara kazınan anlardan biri. Xbox markasının tüm yönetimi 2014'ten beri Phil Spencer'da olmasına rağmen, Microsoft artık Xbox'ı çöpe atmak yerine oyunlara tam destek moduna girmiş olmasına rağmen ve geçtiğimiz jenerasyonda Game Pass, geriye uyumluluk gibi şeylerin adımı atılmış olmasına rağmen Xbox One'ın kaderini Don Mattrick dönemi Xbox ve Microsoft belirlemişti.

Xbox Series X|S'le beraber Phil Spencer ve Satya Nadella'nın Microsoft'unun etkilerini görmeye başladık. Oyunlara daha odaklı bir konsol, daha fazla stüdyo, Bethesda satın alımı, ilk günden Game Pass'e gelen üçüncü parti oyunlar derken batı tarafında Xbox'ın oyun dünyasında yer edinememesi için pek bir sebep yok gibi görünüyor. Hatta geçtiğimiz aylardaki Xbox & Bethesda gösteriminin etkisini şimdiden görmeye başladılar bile: Haziran ayında Amerika'daki konsol satışlarında PS5'i geçti. Peki ya güneşin doğduğu ülkede işler nasıl?

Eğer İlk Seferde Başarılı Olamazsan...

Xbox'ın herhalde 20 yıllık geçmişinde bir türlü beceremediği şeylerden biri, bir türlü Japonya'ya doğru düzgün giriş yapamamış olmak olsa gerek. Orijinal Xbox'ın çıkışında Atlus'a bir Shin Megami Tensei oyunu yaptırdılar, Sega'nın konsol dünyasından çekilmesiyle çoğu Sega oyununun soluğunu ilk aldığı yer Xbox olmuştu ama tutmadı. Xbox 360'ta efsanevi isim Hironobu Sakaguchi ve ekibi Mistwalker'la iki tane taş gibi JRYO çıkardılar, Final Fantasy XIII'le beraber Final Fantasy'yi Xbox 360'a getirdiler, Enchanted Arms ve Infinite Undiscovery gibi özel JRYO'ların yanı sıra Tales of Vesperia gibi bir klasik de batıda Xbox 360'a özel olarak çıkmıştı ama yine olmadı. Xbox One'daysa… Pek bir şey yapmadılar dürüst olmak gerekirse. Sanırım en büyük atılımları Platinum'la Scalebound'ı yapmaktı ama o da hem Microsoft hem de Platinum tarafından rezil rüsva oldu.

Ama Xbox One'ın ömrünün sonuna yaklaştıkça tekrar bir Japon desteği belirmeye başladı. Klasik Final Fantasy oyunları bir anda Xbox'ta belirdi, tüm Yakuza oyunları bir anda Xbox'ta



buldu kendini, Kingdom Hearts'ın tüm oyunları da Xbox'ta oynanabilir oldu. Dragon Quest, Judgment, hatta Octopath Traveler derken bir anda oynayabileceğimden daha fazlası geldi. Üstüne Microsoft Suikoden serisinin geliştiricileri tarafından yapılan Eiyuden Chronicle'a Xbox & Bethesda sunumunda yer verdiler ve Eiyuden Chronicle'ın yanı sıra Asteria Ascending adında, Final Fantasy, Bravely Default ve Nier Automata geliştiricileri tarafından yapılan bir JRYO da maddi açıdan destek sağlıyorlar. Ha, bir de aylardır dedikodusu dönen ve bu yazıyı yazmamın asıl sebebi olan Hideo Kojima'nın yeni projesinin Xbox'a özel olması olayları var tabii.

Bir Dakika... Ne?

Evet, daha önce duymamış olabilirsiniz belki ama Hideo Kojima'nın bir sonraki projesinin Microsoft tarafından destekleneceği, haliyle de sadece Xbox ve PC'de olacağına dair sektörün içindeki birçok insan tarafından desteklenen dedikodular var. Bu dedikodular Sony'nin Death Stranding'in satışlarından memnun kalmayıp Kojima'nın sonraki projesini desteklemek istememesi dedikodusuyla başlıyor aslında. Ardından da Google'ın Stadia için özel oyunlar geliştirmeyi bırakıp üçüncü parti firmalarla çalışacağı duyurulmasıyla Kojima'nın Stadia için özel oyun geliştireceği ama bu yüzden iptal olduğu dedikoduları da çıktı ortaya; her ne kadar Google bunları yalanlamış olsa da. Şimdi de Microsoft ve Kojima dedikoduları var bir süredir. Hatta yakınlarda Kojima'yla Microsoft arasında bir niyet mektubu imzalandığı bile söyleniyor. Tabii aklımızda bir büyük soru var: Bundan Kojima'nın ve Microsoft'un çıkarı ne?

Aslında Microsoft kısmını çoktan anlamışsınızdır, o kadar yazdım Xbox'ın Japonya'ya giriş yapmak istemesini ve neler yaptığını. Bir sonraki büyük adımlarının Kojima olması çok olası. Malum Microsoft'un ana odak noktalarından birinin de Xcloud olmasıyla Japonya'nın ilgisini çekecek şeyler yapmaya devam edeceklerdir. Hani "Allah ne verdiyse" diye bir terim vardır ya, tam olarak o kafa yapısıyla Japonya'ya Xbox'ı bir şekilde sokmak istiyor şu an Microsoft.

Peki Kojima'nın amacı ne diye sorguluyor olabilirsiniz şu an. Ama Kojima'nın son on yılını gözden geçirince aslında onun da bariz bir şekilde ortada olduğunu fark edeceksiniz. Konami ve Metal Gear Solid V macerasındaki en büyük problemlerden birisi olan zaman ve maddi kısıtlamalardan olan Kojima'nın nefret ettiğini gördük. Hani artık Konami'ye ne kadar para harcattıysa Kojima, oyun 6 milyon sattıktan sonra Konami "Daha yeni kazanç sağlamaya başladık" diye açıklama yapmıştı. Death Stranding'in geliştirilme aşamasında da Sony her ne kadar maddi rahatlığı ve zamanı Kojima'ya sağlamış olsa da oyunun satışlarından memnun kalmadıklarına dair bolca dedikodu var. Özellikle satışlarda Days Gone'ın arkasında kalması ve Sony'nin Days Gone'a karşı olan hislerini bildiğimizden dolayı kesin olmamakla beraber onaylayabiliriz bunu.

İşte tam olarak bu iki problemin Microsoft açısından sıkıntı olacağını düşünmüyorum. Maddi bir problem biraz zor, malum trilyon dolarlık bir firmadan bahsediyoruz. Zaman konusunda da bir problem olacağını sanmıyorum, Xbox'ın altında bir sürü stüdyo var ve önümüzdeki aylarla beraber yeni oyunların gelmeye başlamasıyla Kojima'nın oyunu yetiştirme konusundan da derdi olması biraz zor. Satış konusunda ise Kojima'nın kafasına takması gereken bir nokta yok, zaten Microsoft'un derdi artık oyunları satmaktansa Game Pass'e abone çekmek. Eğer dedikodular doğruysa ve Kojima'nın bu seferki planı oyunu kısımlara bölüp parça parça çıkartmaksa Game Pass'in bu açıdan hem Kojima hem de Microsoft için en uygun platform olacağını düşünüyorum.

Ama hatırlatmam gereken bir şey var ki, bunlar sadece dedikodu ve benim yazdıklarım sadece birer tahmin. Belki Microsoft zaman konusunda düşündüğüm kadar rahat olmayacak ve projeyi Scalebound'da olduğu gibi iptal edecektir. Ya da oradan derslerini almışlardır ve Kojima'yı gerçekten de rahat bırakacaklardır. Kojima'yı da Xbox'ı da seven biri olarak bunun gerçekleşmesini cidden isterim, fakat daha da çok istediğim bir şey varsa o da ortak olduğu firma fark etmeksizin Kojima'nın istediği oyunları yapması. Oyunlarını sevin ya da sevmeyin, adam her seferinde farklı bir şeylerle ortaya çıkmayı, o an oynadığımız şeylerden daha tuhaf şeyler sunmayı seviyor ve her biri apayrı tecrübeler oluyor. Birazcık da hayranlığım var tabii, bir dedikodu yüzünden ne kadar yazdım yahu :)





KİMDİR?

Max Payne

BULLET TIME'DA 20 SENE BİR ÖMRE BEDEL!

OĞUZ ERDOĞAN

"Beyler, bayanlar... Tanıştırmama izin verin: Max Payne. New York'un en yüksek ceset sayısına sahip adamı. Değerli misafirler, ölmeye hazırlanın!"

Bu kallavi giriş cümlesini Max Payne 2'de Vladimir Lem sarf ediyordu. Max için bunun üstüne çıkacak bir girişim olmadığı için doğrudan bunu kullanmak istedim. Dile kolay tam yirmi sene önce Max Payne hayatımıza giriverdi. Sonrası üç oyun, bolca ağrı kesici ve kesintisiz acıdan ibaretti.

Amerikan Rüyası çoğu insan için gerçekten bir rüya. Ancak işin içerisine Finlandiya'dan kasvetli bakış açısını cebine koymuş Sam Lake karışınca o rüya bir anda kabusa dönüşüyor. Sürekli şatafatıyla insanların gözünü boyayan New York geceleri bir anda canavara dönüşüyor. Bu canavarı alt etmek için de Max Payne doğuyor; daha ilk bölümden karısını ve çocuğunu kaybeden Max ile birlikte ekran başında biz de intikam yemini ediyoruz. İşte 20 sene önce tam o anda Max Payne ile aramızda kurulan bağ hâlâ varlığını koruyor. Ne de olsa Max bitti demeden mevzu bitmez.

"Maximum Pain" yani Maksimum Acı, Max'in hikâyesini çok güzel özetliyor aslında. Jack ve Helen çiftinin oğlu, Michelle'in kocası ve Rose'un babası olan Max, hayatı değişmeden önce New York polisinin başarılı ve gerçekten temiz, dürüst polislerinden birisi. Ancak böyle mutlu bir aile tablosundan oyun üretmek mümkün olmadığından, bela Max'in yakasına öyle bir yapışıyor ki, Brezilya sahillerine kadar da bırakmak bilmiyor. Karısı ve çocuğunu ölü bir şekilde bulduktan sonraki depresyonu çizgi roman panellerinde gördüğümüz Max için o zamanlar daha "acı" yeni başlıyordu...

İlk oyunun sonunda Valkyr davası ve Aesir'in başı Nicole Horne ile işimiz bitirken Mona Sax ile birlikte yepyeni bir yolculuk başlıyordu Max'in hayatında. Amerikan Rüyası'ndan uyanırken Mona ile bir kez daha aşkı tadan Max'in bahtı hep kara olduğundan çok geçmeden bu kez de Mona'yı kaybetmenin hüznünü yaşıyorduk. İlk iki oyunda ardında bıraktığı "ceset sayısı" nedeniyle görevinden ayrılan Max sürekli içip daima acı çekmeye devam ederken biz de onunla bilikrete Sao Paulo sokaklarında kayboluyorduk. Brezilya'da da elini attığı yerde acıya bulan Max için acının yeri ve zamanı olmadığını da öğrenmiş bulunduk böylece.

Bullet Time sırasında zaman yavaşlarken bizim için su gibi akıp geçmiş. Geçtiğimiz ay itibariyle yirminci yaşını kutluyor Max Payne serisi. 1964 doğumlu olan Max'e de 23 Temmuz doğumlu dersek dile kolay, 57. yaşını doldurmuş oluyor artık. En son 9 sene önce şıpıdık terlikleriyle Brezilya sahillerinde bırakmıştık kendisini. Ekşi yemiş gibi buruşturduğu suratının hatrına limonlu pasta kesmek lazım yaş günü için. Doğum günün kutlu olsun Max ağabey, Brezilya'nın güneşi kemiklerine iyi gelir umarım; zira New York'un rutubeti seni hak etmiyor artık...

Max'in Alternatif Sonu

İskandinav mitolojisinden de bolca esinlenen Sam Lake, evreni dizayn ederken Max'in yolculuğunun sonunda bir Valhalla hayal etmiş midir bilinmez ama ufak bir anekdot ekleyeyim: Rockstar üçüncü oyunda Max'i Güney Amerika'ya kaçırırken Sam Lake hayalindeki Max Payne sonunu Alan Wake oyununa gizlemişti. Üç oyun boyunca Max'i seslendiren James McCaffrey'in sesinden dinlediğimiz The Sudden Stop ismindeki hikâyeye göre Max intikamından 13 sene sonra intihar ederek ailesinin yanına gidiyordu. Rockstar buradan ekmek yiyemeyeceği için Brezilya'da acı çekmeye devam etti tabii gariban.





TACETTİN BOZBAŞ

ASHES OF CREATION

Devasa online türü sahiden yeniden mi doğuyor?

Ashes of Creation, 2017 civarı, 750,000 $ hedefleyip ilk günde 1.000.000 $ ve sonunda 3 milyon $'dan fazla bağış topladığı Kickstarter kampanyasıyla hayatımıza giren bir DVO. Oyunun hem yapımcılığını hem de dağıtımcılığını üstlenen Intrepid oyunu kendi bütçesini kullanarak Unreal Engine 4 motoruyla geliştiriyor. Intrepid'in özel bir şirket olması sayesinde Ashes of Creation yapım aşamasında dışarıdan gelebilecek kötü etkilerden arındırılmış. Bu da vaat edilen şeyleri gerçekleştirmemelerine sebep olabilecek birçok engeli ortadan kaldırıyor.

Pay to Win olmayacak söylentilerine alıştık biliyorum. Guild Wars 2'yi oynayıncaya kadar bunun mümkün olmadığını düşünüyordum ve umuyorum ki aylık ödeme sistemi sayesinde Ashes of Creation da bunu mümkün kılacak. Bu ücret 15$ olarak belirlenmiş fakat hatırı sayılır oyuncu sayılarına ulaşabilirlerse bölgelere göre fiyatlandırma söz konusu olacaktır.

Geliştirme süreci tamamen şeffaf. Haftalık canlı yayınlarla, sosyal medya hesaplarından duyurularla ve soru cevap etkinlikleriyle oyuncuyla iletişim halindeler ve şimdiden "oyuncu büyüktür yapımcı" mantığını benimsediğini gösteriyor Intrepid. Sistemleri ve vaat ettiği her şey ile DVO türünün yeni umudu haline geldi bile diyebilirim Ashes of Creation için.

Nedir bu nam-ı diğer NODE sistemi?

Ashes of Creation tüm dünyasını NODE adı verilen sistem üzerine kuruyor. Bunları saldırılabilen, savunulabilen, yatırım yapılabilen yerleşkeler olarak düşünebilirsiniz. Oyuncular görev ve grind yaptıkça,





İnsan kültürüne göre şekillenmiş Metropol seviyesinde bir NODE.

kesip biçtikçe ve ürettikçe NODE'lar da deneyim kazanıyor ve gelişiyor. Geliştikçe bölgeye NPC'ler geliyor ve görevler, etkinlikler, ticaret olanakları ve savaşlar açılıyor. Bu bölgelerin sürekli canlı olmasını ve oyuncuyu da canlı tutmasını hedefliyor Intrepid.

Toplamda 7 seviyesi bulunan NODE'lar köy, kasaba, şehir ve son olarak metropol şeklinde ilerlemekte. Hepsi birbirine potansiyel olarak dost ve düşman. Dost olup ticaret yapabilirsiniz ama kendi NODE'unuzu en üst seviyeye çıkartmak istiyorsanız ve yakınlarda 7. seviye bir NODE varsa, ona saldırıp seviyesini düşürmeden kendinizinkini en üst seviyeye yükseltemiyorsunuz. 103 tane NODE olduğunu hesaba katarsak hiç bitmeyecek bir rekabet tüm Ashes of Creation'a hâkim olacak gibi.

Tabii oyuncuların bu savunma ya da saldırılara dâhil olması için onları teşvik eden sistemler de mevcut. Örneğin NODE'un birinde güzel mi güzel, huzurlu mu huzurlu bir eviniz var fakat bir anda savaş patlak verdi. Savunmaya yardım etmediniz ve NODE'unuz düştü. Güzel ve huzurlu evinize veda edebilirsiniz.

İlahi, ekonomik, askeri ve bilimsel olarak 4 çeşit NODE mevcut ve hepsinin kendine ait özel yetenekleri, atmosferleri ve gelişim şekilleri var. Belediye başkanını seçmek bile bu türlere göre değişiyor. Askeri bir NODE belediye başkanını savaşarak seçebilirken, ekonomik türde parayı verenin başa geçtiği bir sistem mevcut.

Oldukça derin olan NODE sistemine alelade geliştirilebilen sıradan bölgeler diyemeyiz. Gelişiminde hangi ırk daha

Orc'umuz da var insanımız da!

Ashes of Creation dünyasında klasik insan, orc, cüce ve elf şeklinde giden 9 ırk mevcut ve iki kısma ayrılmış. Irkların birbirlerinden rahatça ayırt edilebilecek şekilde çeşitli kültürleri var. En güzeli de her sınıf, ırk veya cinsiyet ayrımı olmadan oynanabilir durumda.

Bard, Cleric, Fighter, Mage, Ranger, Rogue, Summoner ve Tank olmak üzere 8 birincil ana sınıf ile tıpkı Archeage'de olduğu gibi kombinasyonlarla birbirinden çok da farkı olmayan 64 sınıf mevcut. 8 birincil ana sınıfın 64 adet varyantı oynanış ve görsel olarak fazlaca çeşitlilik sunsa da bu sistem Archeage'de rahatsız edici dengesizlikler getiriyordu. Ashes of Creation bu duruma da çare bulmuş. Sınıfların birbirlerine taş-kâğıt-makas şeklinde avantaj ve dezavantajları bulunuyor. Böylece birçok DVO yapımda gördüğümüz o herkesi kesip biçen abilere üzücü haberi vermişler :)



Tüm görkemiyle bir buz ejderhası.





5 Adet kuşatılabilir kale ve 250 vs. 250 şeklinde devasa kuşatmalar göreceğiz.

fazla destek verdiyse binalar ve çevre o ırkın kültürüne göre şekilleniyor ve bu sayede birbirlerinden görünüş olarak da ayrılıyorlar.

Ashes of Creation, oyuncusunun sürekli hesap yaparak bir sonraki adımını düşünmesini istemiş. "Burada yaptığın değişiklik geri alınamaz, bu değişikliğin bazı sonuçları var" mantığını başta NODE'lar olmak üzere tüm oyuna yedirip, kontrolü tamamen oyuncuya bırakmak istemişler. Örneğin bir sunucuda herhangi bir yanardağ oyuncuların eylemleri sayesinde patlayabilirken, diğer sunucuda aynı yanardağ olduğu gibi kalabiliyor. Sizi bilemem Oyungezerler fakat ben heyecanlandım.

PVP & PVE

Ashes of Creation PVE ve PVP'nin iç içe olduğu, birbirlerine ihtiyaç duyduğu bir PVX oyunu. PVP ya da PVE şeklinde ayrılan eşyaların olmaması ilgimi çeken noktalardan biri. DVO severler bilir, günümüzde hemen her oyunda bu tip bir ayrım vardır ve bu sayede isteyenin PVP ya da PVE yaptığı bir ortam hedeflenir. Fakat bu belli bir zaman sonra oyunu monotonluğa sürükleyen bir sistem. Lineage 2'den bildiğim, bir eşyanın kendi özelliklerinin PVP ve PVE anında aynı şekilde kullanılmasını Ashes of Creation'da da göreceğimiz için mutluyum doğrusu.

Kaynaklar, kervanlar, avlanma alanları, kuşatmalar (Siege sistemi) ve lonca savaşları oyunun açık dünya PVP'sini oluşturmakta. PVP'nin en çok kızışacağı alanlar da şüphesiz kuşatma alanları.

DVO bir yapımda kale kuşatmalarının olmamasını hep garipsemişimdir. Ashes of Creation bu konuda da gönlümü çaldı. Kale kuşatmaları gibi belli bölgeleri ya da yapıları ele geçirebilmemize izin veren oyunlarda loncalar arası siyasi çekişme ve entrikalar bolca olur. Bu sayede sosyal ortamda iyi ya da kötü olmak gibi seçenekler ortaya çıkar.

Kuşatmalar, kervanlar ve lonca savaşları gibi PVP etkinliklerinde atılacak adımlarla, oyuncunun dünyaya rastgele savrulmaması, rol yapma hissini bolca yaşaması hedeflemiş.

Meslekler, binekler

Ashes of Creation; balıkçılık, çiftçilik, madencilik, hayvancılık, aşçılık, oduncuIuk gibi uzadıkça uzayan detaylı bir meslek sistemine sahip. Hayvancılık en çok ilgimi çekeni. Evcilleştirme üzerine kurulu bu meslek, yeni türler keşfedip, hayvan yetiştirip çiftleştirebilmemize olanak sağlıyor. Farklı havyan kombinasyonlarının yavrularını yaratıp kafa, kanat, pençe gibi uzuvlarıyla ortaya benzersiz bir binek çıkarabileceğiz ve tüm bu evcilleştirip yetiştirdiğimiz binekleri satıp yolumuzu bulabileceğiz. Yaya, süzülen, atlayan ve yüzebilen; nadir de olsa uçabilen binekler mevcut.

PVP delisi olunca bolca PVP'den bahsettim. Gelelim PVE kısmına! NODE ve Monster Coin sistemleri, görevler, zindanlar ve raid'ler başlıca PVE içeriğini oluşturuyor. Yeni nesil birçok DVO'da PVE için zaman ayırdığımda, yeterince ödüllendirilmeyip "Bunu neden yapıyorum ki?" sorusuyla boğuşurken buluyorum kendimi. PVE yapmak, harcadığın zamana ve gösterdiğin performansa göre seni tatmin edici şekilde ödüllendiriyorsa bunu devam ettirmek anlamlı hale gelir.

Ashes of Creation'da aldığımız riske ve harcadığımız zamana göre bizi ödüllendirip, zindanı ikinci ziyaret edişimizde önceki performansımıza göre zorlaşıp ödülü de artıran bir sistem mevcut. Bu sayede zindanların tekrar etme sorunu da giderilmiş. Görev sistemiyse işçilik, keşif, savaş ve toplama odaklı. NPC'ler size ne istediğinizi soruyor ve seçiminize göre yönlendiriliyorsunuz.

Herkese göre değil

Intrepid Studios'un kurucusu Steven Sharif tecrübeli bir DVO oyuncusu ve Ashes of Creation'ın herkese hitap etmeyeceğini söylüyor. Peki bu ne demek?

DVO'larda herkesi memnun etmek zordur. Bu çaba önünde sonunda toparlanamaz bozukluklara sebep olur. Tera Online'dan örnek vermek gerekirse, ilk çıktığında zor olan PVE aşaması "çalışan insanlarız, DVO oynamaya zamanımız yok" diyenler için yapılan değişikliklerle birlikte epeyce kolaylaştırıldı. Oyuncular bu sayede her şeyi çabucak bitirip endgame aşamasına hızlıca ulaşmaya başladı. Peki bizi endgame'de ne bekliyordu?



Mevsimler

Bana göre mevsimler DVO türünde kesinlikle olmalı. Ashes of Creation'da, bazı bölgelerde sabit, bazılarındaysa değişken iklimlere; havanın hafif yağmurdan bir anda fırtınaya, huzurlu kar tanelerinden şiddetli kar fırtınalarına dönüşmesine tanıklık edebileceğiz. Mevsimler sadece görüntüden ibaret değil. Oyunda olan bazı olaylar mevsimleri aniden değiştirebiliyor. Şahsen stratejik olarak kafamda çok fazla şey canlanıyor... Yazın kullandığımız yolların kışın karla kaplanması, balık tuttuğumuz nehrin buzdan olta atılamaz hale gelmesi gibi sürekli değişen ve bizi farklı manzaralarla karşılayan haritalar, oyunun dinamik dünyasının en güzel örneği.

Tekrar. Sadece ve sadece tekrar. Her şeyin, her olayın tekrarı.

Tera Online, özünde zaten bir PVE oyunuydu. PVE bir oyunda, PVE kısmını bu denli kolaylaştırıp, oyunu çabucak tüketilebilir kıvama getirmek Tera'yı ölüme sürükledi. Oysa herkese hitap etmek gibi bir amaç olmasa ve bu amaç için büyük değişiklikler yapılmasaydı, kapanan Tera Online sunucuları şu an kemik bir kitle tarafından hâlâ oynanıyor olurdu.

Gelelim oyunumuza. Steven Sharif, DVO'ların bu sorununu çok iyi analiz etmiş olmalı ki herkese hitap etmek gibi bir dertlerinin olmadığını her fırsatta söylüyor. Şehirler arası ışınlanma, Brooker, otomatik görevler ve oyuna her girdiğimizde alabildiğimiz ödüller gibi sistemler Ashes of Creation'da yok.

Steven Sharif birçok oyuncunun aksine Ashes of Creation'ı DVO türünün yeniden doğuşu olarak görmüyor. Böyle bir amaçlarının olmadığını, bir WoW killer olmak istemediklerini ve Ashes of Creation'ı geliştirirken Lineage 2, Archeage, Eve Online gibi DVO türünün sevilen isimlerinden bolca esinlendiklerini, bunların en iyi yanlarını alarak kendi oyunlarına uyarladıklarını canlı yayınlarda dile getiriyor.

Özellikle Lineage 2'nin Risk vs. Reward (ne kadar risk, o kadar ödül) anlayışını benimsemiş ve tüm bunlar benim açımdan oldukça heyecan uyandırıcı.

Ben bu yazıyı yazdığım sırada Ashes of Creation, Alpha One testleri başladı. Alpha One aşamasına girebilmek için 500 $'lık paketi satın almanız gerekiyor. Ücretinin bu kadar fazla olmasına rağmen Alpha One testlerinde çok fazla oyuncu var, geri dönüşlerse olumlu. Özellikle manzaralar enfes, bu aşamada bile oyun çok iyi görünüyor. Bu da tabii daha fazla umut demek.

Monster Coin

Monster Coin, oyuncuların etkinlik içinde canavar olarak oynamalarını sağlayan bir sistem. Bu, bir zombi olmaktan devasa bir ejderha olmaya kadar uzanıyor. Coin'leri kullanıp dönüştüğümüz canavarlarla oyunculara ve yapılara saldırınca nasıl bir kaos ortamı oluşacağını merak ediyorum doğrusu. Tabii diğer birçok sistem gibi bu da geliştirme aşamasında.



OYUNCULAR HER KONUDA HAKSIZDIR!

Özellikle yakın dönemde internette ve çeşitli sosyal medya platformlarında çıkan çeşitli tartışmaları, türlü türlü dramaları görünce artık iyice emin oldum. 30 yıldır aktif oyun oynayan biri olarak çok net şekilde söyleyebilirim ki dünyada oyuncu milleti kadar argümanları ve isteklerinde haksız başka bir kesim daha yoktur. Yapımcılara, geliştiricilere, hatta dağıtıcılara bile acıyorum gerçekten. Nedenlerini de hemen sayayım:



Bir kere oyuncu milletinin inatla anlamak istemediği bir gerçek var. Oyun sektörü tamamen para kazanmak amaçlı bir sektördür, yaklaşım olarak bakkalda cips satmaktan pek farkı yoktur yani. 3-5 tane programcının amatör ruhla bir odada oyun yazdığı günler çok gerilerde kaldı artık. Fakat oyuncular bunu inatla anlamak istemez; firmalar para kazanmak istemesin, bedava içerik dağıtsın, her isteklerini hemen yerine getirsin isterler. Milyon dolarların havada uçuştuğu koca sektörün kara kaşlarının, kara gözlerinin hatırına döndüğünü sanırlar.

Bu yüzden oyunlara bir proje ve yatırım gözüyle bakamazlar. Koskoca bir yatırım, ekip ve projenin nasıl yönetildiğine dair aslında hiçbir fikir ve deneyimleri yoktur. Buna rağmen yamalar ve geliştirmeler birkaç saat içinde yapılabiliyor zannederler. Zaman mevhumları olmadığı için de milyon dolarlık yatırım olarak yapılmış bir oyun en kısa sürede çıksın isterler. O kadar basittir çünkü o işler, bir grup programcı çekirdek çitleye çitleye kod yazmaktadır onlara göre.

Bu aşırı beklenti ve hype denen illetin aslında kendilerine ne kadar zarar verdiğinden bihaberdirler. Bir oyunun çıkış tarihi gecikiyorsa bunun en büyük sebebinin yapım sürecinin henüz tamamlanamamış olduğu gerçeğini anlamamakta ısrar ederler (Halbuki anlaşılması inanılmaz kolay bir sebeptir). Henüz bitmemiş ve bu yüzden geciken bir oyun çıkana kadar baskı yaparlar, yapımcıları binalarına molotof kokteyli atmakla, hatta ailelerini öldürmekle tehdit ederler, psikolojik baskı uygularlar, oyun baskı sonucu erken çıkınca da "Ya bu oyun niye yarım yamalak?" diye isyan ederler.

İşin en komik tarafı sadece parasını verdi diye bir ürünün ya da hizmetin otomatik olarak en iyisini alamayacakları bir dünyada yaşadıkları gerçeğini inatla kabul etmemeleridir. Bilinçli tüketici olmaktansa parasını verdi diye her şeyin harika olacağına dair boş umutlar beslerler. 10 saniyelik ve oyuna dair hiçbir şey göstermeyen bir duyuru videosundan sonra gider Limited Edition'ını ön sipariş verir, sonra da istediği parayı daha oyun çıkmadan kazanan bir firmadan üstün hizmet beklerler. Benzer bir durum Kickstarter projelerinde de vardır. Adamın istediği paranın 20 katı daha oyun çıkmadan toplanmıştır, hatta olmayan oyuna para yağmaya da devam etmektedir, sonra da bu adamın niye oyunu yapmadığına bir şekilde şaşırmayı başarırlar :)

Tabii tepki mekanizmalarının acınası seviyede olması bunun en büyük sebebidir. Tepkiden anladıkları tek şey sosyal medya üzerinden küfür ve hakaret yazmaktır sadece. Bir oyuna ya da firmaya kızar, fakat firmaya ve oyuna para vermeye devam ederler. Eleştirdiği sistemlere (Pay To Win mesela) uyuşturucu bağımlısı gibi para yatırmayı sürdürürler. Para kazanmak amaçlı oyun yapan bir firmaya para kazandırmaya devam ederek her şeyi düzeltebileceklerine inandıkları çok tatlış ve pembiş bir dünyaları vardır.

Halbuki oyun sektöründe en başından beri çok basit bir kural vardır: Sen



ne istiyorsan sektör sana onu sunmak zorundadır. Zira tamamen senin cebindeki parayı almak odaklı bir iştir bu. Oyun sektörüne yön veren bütün karar ve olayların kendi talepleri sonucunda oluştuğunu algılayamazlar. Lakin kendilerinde hiç suç bulmazlar. Firmalar hep kötü ve pis, kakadır.

İşin ilginci sektöre kin kusan oyuncuların büyük kısmı sektöre 1 lira bile harcamaz. Torrent'ten indirdikleri bir oyun istedikleri şekilde çıkmadığı zaman para ödemedikleri bir ürünü eleştirme haklarını kendilerinde bulurlar. Yapılan eleştiriler de ciddiye alınamayacak kadar temelsizdir. Hiç oynamadıkları ya da taş çatlasa yarım saat açıp baktıkları oyunlar için otorite kesilirler. Yapımı aylar süren bir oyunun notunu 15 dakika içinde verirler (Sivil hayatlarında da kendi emeklerine saygı duyulmayınca oturup ağlarlar ama). Oyunlara sadece öznel açıdan eleştiri getirirler. Bir oyunun öyküsü onların istediği yönde ilerlemiyorsa otomatik olarak kötüdür mesela (Örnek: The Last of Us - Part 2). Çünkü resmin bütününe değil o an ekranda ne görüyorlarsa sadece ona bakarak yorum yaparlar.

Nankördürler. Yere göğe sığdıramadıkları seri bir tane kötü oyun çıkarsın sanki şimdiye kadar hiç iyi bir şey yapmamış gibi çarmıha gererler. Yapımcıları yanlış yönlendirirler. Almayacakları oyunların yapılması için firmalara baskı kurarlar, sonra çıkınca da dönüp yüzüne bakmazlar bile. Sonra da niye yeni oyun gelmiyor, niye devamı gelmiyor diye oturup ağlarlar.

En kötüsü de tam olarak ne istediklerini kendileri de bilmez. Bu yüzden asla mutlu olmazlar ve talepleri hiç bitmez. Bir oyunda az değişiklik yaparsanız "Öncekinin aynısı olmuş" derler, çok değişiklik yaparsanız da "Öncekiyle hiç alakası kalmamış" derler. Efsane mekaniklere sahip bir oyun çıkarmanıza rağmen oyunun fps'si yarım fps düşünce ortalığı ayağa kaldırırlar. Yeni bir teknoloji sunduğunuzun ertesi gün daha yenisini sorarlar. Oynadıkları oyundan keyif almaya çalışmaktansa da kavgalardan, kim ne demiş tartışmalarından daha çok zevk almalarının da sebebi budur zaten. Ruhları Drama Queen'dir. İnanın çok azı gerçekten oyun oynar, diğerleri de oyunlara yarım saat bakıp hemen koşarak kavgalara girer.

Bu tarz insanlarla oyunlar hakkında tartışmaya çalışmak yapabileceğiniz en büyük hata olur, zira hepsi video oyunları konusunda evrendeki geçerli tek uzmandır. Asla beğendikleri oyunlara laf edemezsiniz, beğenmedikleri oyunlar da otomatik olarak çöptür. Beğenilerine boyun eğmek zorundasınızdır. İnsan gibi oturup konuşamazsınız, anında kavga çıkar. Bunun sebebi de aslında inanılmaz özgüvensiz olmalarıdır. Bu yüzden başkalarının kendi beğenileri hakkında ne düşündüğü çok aşırı önemlidir. Bütün dünya kendi beğenileri hakkında olumlu yorum yapsın isterler. "Kişisel tercih" kavramı sözlüklerinde yoktur.

Bu "mutsuzluk arayışı" kendilerini saplantılı olmaya iter. Şimdiye kadar hiç oynamadıkları ve oynasalar gayet keyif alabilecekleri yüzlerce güzel oyun varken o an oynayamadıkları bir tane oyuna saplanır kalırlar. Bugüne kadar çıkmış yüz binlerce oyun varken oynayacak oyun bulamamaktan şikâyet etmeleri gerçekten de inanılmazdır.

Yukarıda bahsettiğim maddelerden farklı hareket eden %5'lik kesime giriyor olmanız bu saydıklarımın ne kadar doğru olduğu gerçeğini değiştirmez. Bunu siz de ben de bal gibi biliyoruz. Oyuncular olarak toksik bir topluluğuz maalesef. Çevrenize baktığınızda bu maddelerin birini ya da birkaçını yapan pek çok insan olduğunu kolayca görebilirsiniz. Sosyal mecralarda bu kadar çok kavga-gürültü ve drama dönmesi, oyunlardan çok bu tartışmaların konuşuluyor olması da en büyük ispatı zaten.

Yanlış anlaşılmasın, firmalar sütten çıkmış ak kaşıktır demiyorum. Ama eleştirdiğiniz bir şeye doğru tepki göstermiyorsanız sonuna kadar haksızsınız. Bilinçli tüketici olmazsanız haksızsınız. Oyunları doğru ve mantıklı şekilde eleştirmediğiniz sürece haksızsınız. Bu sebeple doğrunun bize gelmesini beklemek değil, aksine iğneyi önce kendimize batırmamız gerektiğini düşünüyorum. Üstelik sadece oyunlar söz konusu olduğunda değil, her alanda...

Emre Sümer

DAVALI ACTIVISION BLIZZARD

GÜLHİS CANPOLAT

İki senelik soruşturma sonucunda açılan tarihi dava...

Temmuz ayının sonlarında Kalifornia Adil İstihdam ve Konutlandırma Dairesi (Department of Fair Employment and Housing / DFEH), Activision Blizzard'a karşı işyerinde sürekli cinsel istismar ve cinsiyete bağlı ayrımcılık sebebiyle dava açıyor. Ortalık birbirine karışıyor.

Size diyebilmek isterdim ki şaşırdım, inanamadım. Ama şu haberi görünce gerçekten hissettiğim tek şey boş bir kabullenmişlik duygusu oldu, sonrasında ise çok üzüldüm. Sanırım şu noktada hepimiz büyük oyun stüdyolarından hiçbirinin bu tür istismar ve ayrımcılıklardan muaf olmadığını biliyoruz. Çünkü cinsiyetçilik ve ayrımcılık tek bir stüdyoya özel bir sorun değil. Tüm oyun sektöründe, çok uzun zamandır var olan bir sorun.

Ve aslında alışmış olduğumuz sonu gelmez bir döngüsü de var: Birileri suçlanır. Mağdur bir şekilde susturulur. Suçlu ya bir süre "ailesiyle daha fazla vakit geçirmek için / kendine zaman ayırmak için" ortadan kaybolur. Sonra ya aynı şirket içinde başka bir pozisyonda işine ve büyük ihtimalle istismarına devam eder, ya da bakarsınız adam gitmiş kendi stüdyosunu kurmuş. E tabii kendi gibi bir sürü insanı da işe almış. Bu işler böyle yürür (!).

Ama Activision Blizzard'a yöneltilen sıradan bir suçlama değil. Üstelik tek bir suçlama da değil. Birçok istismar ve ayrımcılık iddiasının ve kanıtlarının üstüne kurulu, devlet kuruluşu tarafından açılmış bir dava.

Başlamadan önce.

21'inde dava ile ilgili haberler ana haber kanallarına düşmeye başladı. Ve sadece oyun medyası da değil; TIME, NY Times, LA Times, Bloomberg Law, The Guardian… Herkes Kalifornia Adil İstihdam ve Konutlandırma Dairesi tarafından açılan davayı konuşuyordu. (Buradan sonra DFEH olarak bahsedeceğim.) Haklı olarak da konuşuyorlardı çünkü dava dilekçesindeki detaylar gayet çirkin.



Üstelik güncel ve geçmiş Blizzard çalışanları da bu iddiaları doğruluyorlar.

Dilekçenin içeriğine ve Activision Blizzard'dan gelen açıklamalara geçmeden önce bir şeyi açıklığa kavuşturmak istiyorum. İlla ki bu satırları okuyunca, "Vay efendim, madem durum bu kadar kötüymüş, neden ayrılmamışlar, başka yerde çalışmamışlar?" diyenler olacaktır.

Activision Blizzard'daki sorunların stüdyoya özel olmadığının yeniden altını çizmek istiyorum. Bu kadın çalışanların gidebilecekleri ayrımcılık ve cinsiyetçilikten tamamen uzak, büyülü bir AAA oyun stüdyosu yok şu anda. Bu kadınlar bu oyunlar için çalışıyorsa, hayatlarında büyük bir yeri, önemi olduğu için bir şeylere katlanıyorlar. Blizzard oyunlarını seviyorlar; Blizzard'ın daha iyi olabileceğine, bir şeylerin değişeceğine inanmak istiyorlar. Meydanı baskıcı ve tacizci insanlara bırakıp gitmek bu sorunların çözümü değil.

Ayrıca şu ana kadar Activision Blizzard'da yaşananlar hakkında sessiz kaldıklarını, şu ana kadar bu sorunlardan bahsetmediklerini düşünmek ya da bahsetmeyenleri suçlamak da yanlış. Bu kadar ayrımcılık ve istismar, bu tür davranışları mazur gören ve suçluları koruyan bir sistem olmadan, saman altından su yürütmeyle gerçekleşmiş olamaz. Bu davada mağdur olan tarafların üzerinde şirket içinde yaratılan baskıyı düşünmek istemiyorum bile.

Ayrımcılığa ve tacize uğrayan bütün Activision Blizzard çalışanları bir şeylerin daha iyi olabilmesi için, iş arkadaşlarının ve kendilerinden sonra gelecek çalışanların aynı sorunları yaşamaması için uğraşıyor.

Ve dava açılır...

DFEH'nin davasının mühim olmasının bir sebebi de LA Times'ın yazdığına göre ABD'de yakın zamanda yürürlüğe giren

Activision Blizzard'da neler yaşanıyor? Neden böyle oluyor?

Davanın yasal süreci ve içeriği hakkında daha detaylı konuşacağız ilerleyen bölümlerde. Fakat ondan önce, biraz Activision Blizzard'da neler olduğundan, nasıl her şeyin bu raddeye gelebildiğinden ve oyun sektörünün çalışma koşullarından bahsetmek istiyorum.

Şirket yöneticilerine yöneltilen suçlamalar çok ciddi, kaba, zaman zaman da mide bulandırıcı. Kadın çalışanların aynı iş için daha az ödeme almasından, çocuk sahibi olabilecekleri ihtimali bahane gösterilerek terfi ettirilmemelerinden, erkek çalışanların ofiste oyun oynayıp kendi işlerini kadın çalışanlara yıkmasından başlıyor; bir yöneticinin altında çalışan başka bir erkek çalışanına kötü ruh halinden kurtulması için alenen geneleve gitmesini önermesine, Activision Inc. yöneticilerinin çalışanlarının alkol alıp "cube crawl" adını verdikleri şekilde masa masa dolaşıp kadın çalışanlara asılıp onları taciz etmesine, en sonunda iş partilerinde çıplak fotoğrafları erkek çalışanlar arasında paylaşılan bir kadın çalışanın erkek müdürüyle bulunduğu bir iş seyahatinde intihar etmesine kadar gidiyor.

Bütün bunlar şirkette bir iki kötü niyetli insan çalışıyor diye olmaz. Burada sistemik bir çürümüşlük söz konusu. Maalesef bu çürümüşlük de baştan sona oyun sektörünün sorunu. Sıradan bir ofiste, bir işyerinde bunları yapsanız kapının önüne konarsınız.

Fakat Activision ve Blizzard'da hem bütün bunların cezasız kalmasına hem de katlanarak artmasına yol açan bir "frat boy" kültürü var. Şirket gibi değil, kulüp gibi yönetiliyor. Bu duruma ayak uyduran erkek çalışanlar için bir oyun alanı; kadınlar ve iş yapmaya çalışanlar için bir çeşit işkence.

Ama bunun oyun sektöründe böyle olması bir tesadüf değil. Kadınların ve kızların oyun mecralarında hep dışlandığını, bugün hâlâ bir online oyunda mikrofon açmanın Rus ruleti gibi bir şey olduğunu zaten biliyoruz. Bu bakış açısı oyunculara özel değil. Bu tavır bir de oyun şirketlerinin "Biz cool şirketiz, oyun yapmak iş değildir (!) sevdiğin için yapacaksın, burası 'rahat' bir mekân iş yeri gibi değil" tavrıyla birleşince ortaya üst düzeydeki çalışanların ve müdürlerin kafalarına göre at oynattıkları bir mecra çıkıyor.

Birilerinin bunu kendi lehine kullanması, bu insanların da art niyetli olması hiç şaşırtıcı değil. Üzücü. Çok üzücü. Ama şaşırtıcı değil.

29 sayfalık, Activision ve Activision Blizzard'da yaşanan tüm ayrımcılık ve taciz olaylarını tek tek sıralayan dava dilekçesi şirkette yüksek pozisyonlarda olan kimsenin hoşuna gitmedi tabii. Fakat sosyal medyada, özellikle Twitter'da güncel ve geçmiş Activision ve Blizzard çalışanları çoktan kendi hikayelerini paylaşmaya, dilekçedeki iddiaları desteklemeye başlamışlardı bile.



ve 100 ya da daha fazla çalışanı olan şirketlerin her yıl cinsiyet, ırk ve etnik kökenlere bölünmüş olarak iş kollarını ve çalışanlara yapılan ödemeleri raporlamasını gerektiren yasa altında açılan ilk dava olması.

Tabii öbür yandan da gazeteciler, Activision ve Blizzard oyunlarına aşina olanlar da eski defterleri açmayı sürdürüyorlardı.

Eski Blizzard çalışanı Greg Street, "Blizzard ya da Blizzard'daki kadın ve azınlık çalışanlar adına konuşamam ama stüdyolarımızda kendini rahat hissetmesini, mutlu ve başarılı olmasını sağlamak yönetim pozisyonlarında bulunan erkeklerin görevidir," diye bir Tweet attı.

Hemen peşinden ortaya çıktı ki Greg Street, Blizzard'da çalıştığı süre boyunca kendilerine 60 kadın tarafından tecavüzle suçlanan komedyen Bill Cosby'nin adını veren "Cosby Crew" adlı arkadaş grubunun bir üyesiymiş. Bill Cosby'nin bir resmini yanlarında taşıyan grup, BlizzCon'lar süresince kaldıkları otellerde bir "Cosby Suite" kuruyorlarmış. Bu otel odasının ne amaçla kullanıldığını sanırım



Bir de sesini çıkaramayanlar var. Birçok kişinin şirket içerisinde sorun yaşayan arkadaşlarından bahsetmesinin fakat isim verememesinin bir sebebi var. En sonunda canına tak edip şirketten ayrılmak isteyen ya da işten çıkarılan çalışanlara tazminat da ödenmesi gerekiyor tabii. Fakat şirketler bu tazminatlara "sus parası" gibi davranmaktan hiç de geri durmuyorlar elbette. Çıkış sözleşmesinin altına şirket içinde yaşananlardan bahsetmeyeceğine dair imza atmak zorunda kalmış çok mağdur var.

Blizzard'ın başkanı J. Allen Brack hemen bir e-posta gönderdi şirket içinde. Normal bildiğiniz bildiri. Vay efendim çok duygusal anlar yaşadım. Elbette ki dava dosyasında tanımlanan davranışlar çok yanlış. Ayrımcılığın, cinsiyetçiliğin Blizzard'da yeri yok. Ben her zaman kadınları erkeklerle eşit olarak gördüm. Sizlerle toplanıp nasıl ileri gidebileceğimizi konuşacağız. "Bro" kültüründen nefret ederim ve kariyerim boyunca bu tür oluşumlara karşı savaştım falan fişman yazıp dökmüş J. Allen Brack.

J. Allen Brack? 2010 BlizzCon'da WoW'daki kadın karakterlerin daha az seksüelize edilmesini isteyen bir hayranın suratına baka baka gülüp sorusunu da elinin tersiyle kenara iten J. Allen Brack mı kariyeri boyunca "bro" kültürüne karşı savaşmış? Külahıma anlatsın. (https://tinyurl.com/ogz-blizzconskandal)

Sonrasında da Blizzard'a geçtiğimiz Mart'ta yardımcı başkan olarak katılan Fran Townsend ise bambaşka bir e-posta göndermiş. Yakınlarda yayınlanan dava dosyası Activision Blizzard hakkında yanlış ve çarpıtılmış bilgiler içeriyor; birçoğu yalan, çoğu on sene öncesinden kalma. Cinsel tacize olan toleransımız sıfır. Yönetim olarak doğru olanı yapmaya kendimizi adamış bulunmaktayız vesaire; bildiğiniz safsatalar. Activision Blizzard'a katılmadan önce de Fran Townsend, George W. Bush ve Donald Trump başkanlıkları süresince İç Güvenlik danışmanlığı yapıyordu. Hani bilin diye söylüyorum, yoksa ne alakası var canım.

Bütün bunlar olurken bir yandan da "Evet, ben de Blizzard'da çalıştım, başıma bunlar bunlar geldi, arkadaşlarımdan da bunları bunları duydum," açıklamaları gelmeye devam ediyordu.

Twitter'da @stinamc nikli Christina Womack, eski Blizzard UX tasarımcısı, 2008'den 2014'e Blizzard'da çalıştığı süre boyunca kendisinin ve arkadaşlarının başına gelenleri detaylı bir şekilde yazmış örneğin. (https://tinyurl.com/ogz-blizzskandal2) Bu serisinde aynı zamanda nasıl zamanında şirket içinde kadınların bir araya gelip sorunlarını paylaşabilmesi için bir e-posta grubu oluşturduğunu ve bu grubun insan kaynakları tarafından dağıtılıp kendisine de "seni izliyor olacağız" dendiğinden de bahsediyor.

Bir yandan da Blizzard'da umut verici insanların da hep olduğunu söylüyor. Dustin Browder ve Mark Morhaime'in kendisini dinlediğini ve onun geri dönüşleri sonucunda bir şeyleri değiştirmeye hazır olduklarını yazıyor. Buna rağmen serisini, "Bir daha yapımcılık tarafına döneceğimi hiç sanmıyorum," diyerek bitiriyor.



Son haberler Activision Blizzard'ın toplu görüşmeleri askıya aldığı, bunun yerine daha küçük çaplı "tartışma toplantıları" düzenleyeceği yönünde. Bu çalışanları bölmek veya fişlemek için bir taktik mi diye düşünmeden edemiyor insan. Yürüyüş ve protesto konusunda da herhangi bir görüşme yapılmadı henüz. Önümüzdeki haftalarda içinde bulunduğumuz çeyreğin finansal toplantısı olduğu düşünülürse mevzunun üzerine toprak atıp yatırımcılara her şey yolunda mesajı vermeye çalışıyor olma ihtimalleri akıllardan çıkmıyor tabii.

anlatmama gerek yok. (Anonim bazı Blizzard çalışanları Cosby meselesinin "kaldıkları otel odasının duvarlarının deseni Cosby'nin süvetlerine benzemesinden" kaynaklandığını iddia etmiş ama tabii... yerseniz.)

Ki daha önce de bu oda hakkında bir şeyler atılmış ortaya fakat kesin kanıtlar sanıyorum ki DFEH tarafından yapılan araştırma sonucunda ortaya çıkmış. Dava dilekçesinde odanın sahibi olarak görünen kişi Alex Afrasiabi, eski World of Warcraft Yaratıcı Yönetmeni. Afrasiabi'nin LinkedIn profili gizli. WoW ekibini de 2020 Haziran ayında sessizce, açıklama yapmadan bırakmış gibi duruyor. *(Biz bu yazıyı hazırlarken Blizzard hakkındaki suçlamalar yüzünden ilişiğinin kesildiğini onayladı ve Afrasiabi'ye dair bütün referansları oyundan kaldırdı. -Can)* Greg Street ise şu anda Riot Games'in baş yaratıcı yönetmeni.



Beklenen an (!)

İşte o an geldi çattı sayın seyir- Aman yani okurlar. Hisse sahipleriyle yapılan yıllık toplantının üzerinden bir gün geçmedi ki bir yatırımcı çoktan davasını açtı bile. Bir Activision Blizzard hisse sahibi, şirket içinde yaşanan olayların ve şirketin bu durumu yönetmekte yetersiz kalışının hisselerin değer kaybetmesine, kısacası maddi zarara yol açmasına sebep olduğu gerekçesiyle Activision Blizzard'a dava açtı. Davacı Gary Cheng haksız değil, Kaliforniya eyaleti DFEH'in açtığı davadan beri şirket değer kaybetmeye devam ediyor -ki bu kafayla giderlerse kaybettikleri tek şey değer olmayacak gibi duruyor.

Buradan nereye?

Activision Blizzard bu davanın altından kalkabilir mi? Kalkar, tabii. Neden kalkamasın? Ne de olsa bırakın kadınları ya da azınlıkları umursamayı, bütün bu yapılanları gayet normal bulan ve haklı gören çok oyuncu var. Kadınları aşağı gören, ırkçı ve ayrımcı eksiğimiz yok çok şükür (!).

Fakat olay şirketin bu davadan sağ çıkıp çıkmaması değil. Olay bu davanın bir değişime yol açıp açamayacağı. Davanın DFEH tarafından açılmış olması insanı biraz umutlandırmıyor değil. Yani düşünün, durum o kadar kötü ki ABD hükümeti diyor, "Dostum siz n'apmışsınız?!"

Ben bu yazıyı yazarken 3100'den fazla güncel ve geçmiş Blizzard çalışanı şirketin dava haberi sonrasında yaptığı açıklamaları eleştiren ve Activision Blizzard'dan gerçek bir değişim beklediklerini açıklayan bir açık mektubun altına imzasını atmıştı. 28 Temmuz Çarşamba günü ise Kaliforniya'daki Activision Blizzard stüdyosu çalışanları greve gitti, yürüyüş düzenledi. Bu, özellikle ABD'de sendikası olmayan çalışanlar için çok riskli bir şey. Birçok diğer çalışan da onlara destek oldu. Oyuncular Activision Blizzard oyunlarını boykot etti. Her ne kadar şirket bu yürüyüşü destekler göründüyse de birçok kişi bu yürüyüş için verilen ücretli izin hakkının daha sonradan protestoya katılan çalışanların tespit edilip işten çıkarılması için bir yem olabileceğini de konuştu. Eh, ben olsam ben de güvenemem. Ne diyeyim.



Arada gerçekten bir şeyler yapmaya çabalayanlar bazı erkek çalışanlar da çıktı. Misal World of Warcraft Baş Sinematik Anlatım Tasarımcısı Terran Gregory "Ben tükenmişlik sendromu yaşadığımda bana şak diye çıkartıp izin verdiler ve bu durum promosyon vakti gelip çattığında beni negatif etkilemedi. Başkalarının hikâyelerinden aynı şeyi yaşamadıklarını görüyorum, o yüzden bundan sonra bir daha yapmadıklarında gelip bana yaptıkları muameleyi örnek göstererek size de yapmalarını isteyin. Bana yaptıkları şey bir ayrıcalık değil, sizin de hakkınız!" diye açıklama yaparak elini taşın altına koymaya çalışan nadir erkek çalışanlardan.



Son Dakika Haberi!

J. Allen Brack'ın "başka fırsatların peşinden gitmek üzere" şirketten ayrılması üzerine Blizzard'ın başına Jen Oneal ve Mike Ybarra getirildi. Jen Oneal, Vicarious Visions'ın eski başkanı. Mike Ybarra ise Blizzard'ın Battle.net'ten sorumlu kolunda çalışıyormuş, XBOX'la alakalı olarak Microsoft'ta da çalışmış. Açıklamada Jen ve Mike, "eş başkan" olarak tanımlanıyor. Bu, "Aa iyi birbirlerini de kontrol ederler" gibi görünecek olsa da aslen onlardan da yetkili CEO Bobby Kotick var. Ayrıca yine "Bir kadını tek başına başkanlığa getirmek istemedik, yanına bir erkek verdik o yüzden" gibi tatsız bir alt metni de var durumun. Bu haberlerden sonra, Activision'un Blizzard üzerindeki kontrolünü artırmak istediğine dair yorumlar da arttı, ki hiç de abartı bir yorum değil. Zaten 2013'ten beri çember iyiden iyiye daralmıştı, bu da üzerine tuz biber oldu. Bu Activision-laşma Blizzard'ı nereye götürür, göreceğiz.

İçlerinde TheGamer, Switch Player Mag, Cinelinx, Lock-On, Ninty Fresh, GameXplain ve Prima Games'in de bulunduğu bir grup oyun medyası bir sonraki açıklamaya kadar Activision Blizzard oyunları hakkında haber çıkmama kararı aldı.

Yardım Eli

Blizzard çalışanlarını çok iyi anlayan bir grup varsa onlar da Ubisoft çalışanlarıdır. Hatırlayacaksınız, Ubisoft Fransa, Quebec ve Montreal ekiplerinden de geçtiğimiz yıllarda taciz ve ayrımcılık haberleri gelmişti. Ubisoft da olayı yatıştırmaya yönelik birkaç şey gevelemiş ama elle tutulur bir değişime gitmemişti. 500'e yakın güncel ve eski Ubisoft çalışanı da hem Ubisoft yönetiminden bir hareket beklediklerini anlatan hem de Blizzard çalışanlarına desteklerini gösteren bir açık mektup yayınladılar. (https://tinyurl.com/ogz-blizzskandal3)]



Ork heykelinden utanın be!

Bildiğiniz üzere Blizzard kampüsünün en meşhur noktası etrafında Blizzard'ın kuruluş ilkelerinin kazılı olduğu şu koca ork heykeli. Suçlamaların internete bomba gibi düşmesi ve Activision Blizzard üst yönetiminin "Yoo. Yok ki öyle bişi'" çekmesinin ardından bazı Blizzard çalışanları onlar adına utanıp bu ilkelerden bazılarının üzerini kapamışlar: "Lead Responsibly" (Sorumlu Şekilde Yönet), "Every Voice Matters" (Her Ses Mühimdir), "Play Nice, Play Fair" (Güzel Oyna, Adil Oyna)



Daha iyi bir ABK için!

Davasının açtığı yaralardan direkt etkilenen Activision alt şirketleri seslerini duyurmanın böyle bir yolunu bulmuşlar Activision-Blizzard-King'i temsilen @ABetterABK Twitter adresini açmışlar. Çok geçmeden bu ittifak yanına Activision altındaki başka firmaların da desteğini topladı: Beenox, High Moon Studios, Infinite Ward, Sledgehammer Games, Raven Software, Vicarious Visions. Bu da yetmezmiş gibi hep birlikte bir açıklama yayınlayıp bizzat CEO Bobby Kotick ve Activision Blizzard liderliğinden bazı taleplerde bulunmuşlar. Bu talepler arasında ödeme artışlarında şeffaflık, daha kapsamlı ve geniş yelpazede işe alım şartları gibi maddeler var. Aynı zamanda Activision liderliğinin bariz şekilde ortada olan sorunları kabul etmemelerine ve bu meseleyi güya çözmek için Amazon'un da birlikte çalıştığı WilmerHale firmasını seçmiş olmalarına da ateş püskürtüyorlar. Hatta biz bu satırları yazarken birçok Blizz çalışanı "WilmerHale'ın değerlendirmesini kabul etmiyorum" şeklinde tweet atarak yönetimle ne kadar zıt düştüklerini açıkça belirtiyorlardı.
Geçtiğimiz haftalarda da #ActiBlizzWalkout adında eylemle toplanıp protesto yapan Activision Blizzard çalışanları bu işin peşini kolay kolay bırakmaya niyetli değil gibi. Bu da duyduğumuz onca korkunç hikâye arasında zayıf da olsa bir umut ışığı parlamasına sebep oluyor.

Ama işte ilk söylediğim noktaya geliyoruz. Şu anda oyun sektöründe, AAA bir stüdyoda çalışıp bu "frat boy", "bro" kültüründen kaçmanın bir yolu yok. Evet, belki 10 sene öncekinden daha iyi. Ama "İki bacağın da kopmamış, sadece biri kopmuş, daha kötü de olabilirdi" gibi bir şey bu yani.

Şu aralar cici görünmeye çalışan kimseye tahammülüm yok. "Bakın ben nasıl kimseyi istismar etmedim!!" Aferin, bir de madalya takalım istersen. (3 dakika içinde yalan söylediği ortaya çıkar.)

Peki ne yapılabilir? Eh, bir kere bir sıfır tolerans politikasına ihtiyacı var oyun sektörünün ama başında bu tip insanlar olduktan sonra nasıl olabilir böyle bir politika, bilemiyorum. Dahası, erkek oyun stüdyosu çalışanların Tweet atıp da kendi vicdanlarını rahatlatmaya çalışmaması, iş yerinde ayrımcılık ve istismarla karşılaşan kadın ve / veya azınlık mensubu bir iş arkadaşlarını gördüklerinde susmamaları gerekiyor.

Her şey olup bittikten sonra, "Ya o sana söylediği şey çok ayıptı," demesi bir işe yaramaz. Sempati iş çözmüyor. Keşke çözse ama çözmüyor. O anda birilerinin sesini çıkarıp, "Biz burada öyle çalışmıyoruz," demesi lazım. Bakın bunu mağdurun üzerine konuşmak gibi görmeyin, bunun adı destek olmaktır. Ayrımcılığa, istismara uğrayan kişinin arkasında durmaktır.

Çünkü buna ihtiyacımız var. Çalışanların birbirini desteklemesine ihtiyacımız var. "Aman ucu bana ulaşmasın," diye kenarda durmak kimsenin sorununu çözmeyecek. Oyun sektöründeki bu hem ruh hem beden sağlığına zarar kültürün değişmesine de katkı sağlamayacak.

Henüz her şey çok yeni. DFEH tarafından açılan dava ortaya çıkalı çok olmadı. Bu konunun takipçisi olmak ve dava ilerledikçe nereye gidecek, Activision Blizzard tarafında neler değişecek, daha da önemlisi birileri işten çıkarılırsa nereye gidecek sorularının cevapları için bekleyişte kalmak gerekecek.

Hiçbir sektörde kaçamıyor kadınlar ayrımcılığa uğramaktan. Ama oyun sektöründe ayrımcılık ve istismar gerçekten başka bir boyutta. Bir insan başarılı olmak, bir şeyler yapmak için sürekli savaş vermek zorunda kalmamalı. Bir şeylerin değiştiği günleri göreceğiz. Bu böyle gitmez. Ama insan yoruluyor, gerçekten çok yoruluyor.

Dava Dosyası

Şimdi malum, dava süreci her ne kadar kamuya açılmış olsa da müthiş bir legal jargonla yazılmış olduğundan aşina olmayanların kafasını karıştırması muhtemel. O yüzden bu süreci mümkün olduğunca yalın ve temiz bir şekilde özetleyerek yardımlarını sunan Özgür Ünüvar Bakiler Avukatlık Ortaklığı'ndaki dostlarımıza kocaman teşekkürlerimizi sunuyoruz!

Kim, kime dava açmış?

Amerika Birleşik Devletleri, Kaliforniya Eyaleti'nin bir idarî kuruluşu olan Adil İstihdam ve Konutlandırma Dairesi (Department of Fair Employment and Housing), Activison Blizzard Inc., Blizzard Entertainment Inc. ve Activision Publishing Inc. şirketlerine karşı, bu şirketlerde çalıştırılan ve ayrımcılığa uğrayan kadınlar adına dava açmış bulunmakta.

Nasıl dava açabiliyor?

DFEH idarî bir kuruluş. İşlerinden biri de Kaliforniya eyaletinde çalışanların ayrımcılığa uğramadan çalışmalarını sağlamak. Bu anlamda Kaliforniya eyalet yasaları, DFEH'ye hem kendi adına hem de ayrımcılığa uğradığına inandığı çalışanlar adına inceleme yapma, soruşturma başlatma ve dava açma yetkisi veriyor. Dilekçeyi incelediğimizde de davanın sadece Activision Blizzard'da çalışan kadınlar değil, kamu yararı adına da açıldığını görüyoruz.

Süreç bu noktaya nasıl gelmiş?

DFEH'nin davanın özündeki ihlaller ile ilgilenmesi 2018 yılının sonlarında başlamış. Ekim ve Aralık 2018 yılları arasında Activision Blizzard'ın cinsiyet temelli ayrımcılık yaptığını iddia etmiş. Peşinden gelen 2 yıllık bir soruşturma ve DFEH'nin Haziran 2021'de ayrımcılığın ve kötü muamelenin mevcut bulunduğunu değerlendirmesi. Detayı: DFEH, davalıların kadın çalışanlara karşı maaş, görevlendirme, terfi ve işten çıkarma gibi konularda ayrımcılık yaptığını, kadın çalışanların cinsel tacize uğradığını, davalıların ayrımcılığı engellemek için makul önlemler almadıklarını iddia etmiş.



Bu değerlendirmeler sonrasında DFEH, dava açmadan önce ve dava açmadan uyuşmazlığı çözebilmek için Activision Blizzard ile arabuluculuk görüşmeleri yapmış, ancak bu görüşmelerden bir netice alınamamış. Sonuçta 20 Temmuz 2021 tarihinde DFEH dava açmış.

İddialar Activision ile mi ilgili, Blizzard mı?

Dilekçede Activision kanadında da kadın çalışanların ayrımcılığa uğradığı belirtiliyor, ama kesinlikle Blizzard tarafına yönelik çok daha ciddi iddialar mevcut.



Activision Blizzard'a yöneltilen iddialar:

Çalışma şartlarında ayrımcılık yapma. Davalıların genel olarak kadın çalışanlarına, erkek çalışanlara kıyasla iş imkânı, maaş, terfi imkanları ve performans ödemeleri gibi konularda ayrımcılık yaptıkları, haksız sözleşme koşullarına tabi tutuldukları iddia ediliyor. Davalıların kadın çalışanları, aynı veya benzer işi yaptıkları erkek çalışanlara kıyasla daha az maaş alıyor, terfilerde es geçiliyor.

Örnekler: DFEH'nin verdiği örneklerde bir kadın çalışan, performans değerlendirme sonuçlarının iyi olmasına ve aynı pozisyondaki bir erkek çalışana kıyasla, yürüttüğü pazarlama kampanyaları ile çok daha fazla gelir elde etmesine ve neredeyse iki katı daha fazla pazarlama kampanyası yürütmesine rağmen terfi için es geçiliyor. Başka bir kadın çalışan, çalıştığı ekipte yöneticiliğe yakın sorumluluklar üstleniyor, ancak üstlendiği sorumluluğa denk bir maaş talep ettiğinde ise amiri, kadın çalışanın hamile kalabileceği ve anne olmayı çok sevebileceği gerekçesi ile kendisini terfi ettirmeyi "riske edemeyeceklerini" söylüyor. Genel olarak DFEH, hamile ve yeni doğum yapan kadın çalışanlar aleyhine ayrımcılık yapıldığını, doğum iznindeki kadın çalışanların performans değerlendirmelerinin özellikle kötü verildiğini ve çocuklarını kreşten almak için işten ayrılmaları sebebi ile eleştirildiklerini belirtiyor.

İşten çıkarma ve işten çıkmaya zorlama. Davalıların hem şirket içi politika, prosedür ve uygulamalarının ayrımcı nitelik taşıdığı ve bu politikaların uygulanması nedeni ile kadın çalışanların işten çıkartıldığı, hem de yaratılan düşmanca çalışma ortamı, zam ve terfilerde es geçilme gibi sebeplerle kadın çalışanların ayrılmaya zorlandığı iddia ediliyor.

Örnekler: Dilekçede verilen bir örnekte Afrika kökenli Amerikalı bir kadın çalışan, takımındaki erkek çalışanların aksine amiri tarafından sürekli olarak denetleniyor, izin istediğinde izin gününde ne yapacağına ilişkin yazılı açıklama yapması isteniyor, vücut dili konusunda eleştiriye tabi tutuluyor ve yardım istediğinde hor görülüyor. Başka bir kadın çalışan ise, takımındaki erkek çalışanlar mesai saatleri içerisinde bilgisayar oynuyor olmasına rağmen, hava almak için yürüyüşe çıkmak istediğinde amiri tarafından telefon ile kontrol ediliyor.

Cinsel taciz, ayrımcılık ve tacize göz yumma. Davalıların ayrımcılık ve cinsel tacizi engellemeye yönelik şirket politikalarının yeterli olmadığı, mevcut prensip ve politikaların istikrarlı olarak uygulanmadığı, amir, yönetici ve çalışanların şirket politikaları konusunda eğitilmediği ve bu sebeple (de) cinsel tacize göz yumdukları veya engellemekte yetersiz oldukları iddia ediliyor. Kadın çalışanların neredeyse düzenli olarak cinsel tacize uğradıkları, ayrımcılık ve/veya cinsel taciz konusunda şikâyette bulunan kadın çalışanların ise şirket içi misillemeye tabi tutuldukları iddia ediliyor.

Örnekler: Davalıların kadın çalışanları düzenli olarak sözlü ve fiziksel cinsel tacize uğruyor, World of Warcraft takımındaki kadın çalışanlar sürekli asılmaya maruz kalıyor ve yanlarında tecavüz ile ilgili şakalar yapılıyor. Bu tür davranışlar kadın çalışanların amirleri tarafından biliniyor ve teşvik ediliyor, öyle ki bir amir, erkek bir çalışanına keyfini yerine getirmek için bir hayat kadını "satın almasını" öneriyor. İkinci ve daha medyatik örnek Alex Afrasiabi ile ilgili. Afrasiabi'nin kadın çalışanları sürekli sözlü ve fiziksel olarak taciz ettiği, tacizleri sebebi ile otel odasının Bill Cosby'ye gönderme yapılarak "Cosby Suiti" olarak anıldığı, konunun Blizzard yöneticileri (ve özellikle J. Allen Brack) tarafından biliniyor olmasına rağmen sadece sözlü uyarı ile "cezalandırıldığı" iddia ediliyor. Sonuncu örnek (Activision Blizzard'ın basın açıklamasında özellikle reddettiği örnek) ise bir kadın çalışanın, amiri olan bir erkek çalışan ile yaşadığı cinsel ilişki ve diğer erkekler tarafından cinsel tacize uğraması sebebi ile intihar ettiği iddiası.

165

İNCELEME

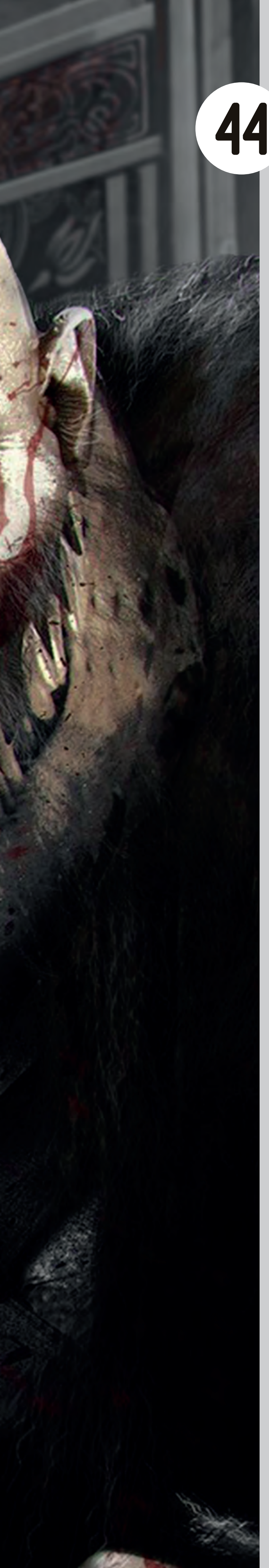
İNCELEMELERDE GEÇEN AY

Alex Kidd in Miracle World DX	5	67
Chivalry 2	7	82
DC Super Hero Girls: Teen Power	7	66
Dungeons & Dragons: Dark Alliance	4	53
Edge of Eternity	7	66
Final Fantasy VII Remake Intergrade	9+	89
Final Fantasy VII Remake Intermission (DLC)	9+	81
Graven (EE)	-	-
Guilty Gear -Strive-	8+	85
Miitopia	8	71
Muck	7	-
Ninja Gaiden: Master Collection	6	71
Phantasy Star Online 2: New Genesis	7+	-
Ratchet & Clank: Rift Apart	9+	88
Scarlet Nexus	8	79
Shin Megami Tensei III: Nocturne HD	7	76
Sniper: Ghost Warrior - Contracts 2	7	72
Starlink: Battle for Atlas (GKN)	8	70
Virtua Fighter 5 Ultimate Showdown	7	78
We Are Football	5	67

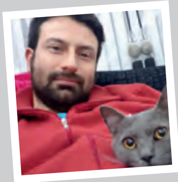


İNCELEMELERDE BU AY





OGZ TAKIMI



GÖKER NURBEYLER

Son kullanıcıların markalar ve çözümler konusunda üreticisini bile aşan bir fanatizmini anlayamıyorum. Gençlik yıllarımda 3DFX mi döver yoksa Riva TNT mi (GeForce'un atası) vardı. Sonra şekil değiştirdi: Nvidia mı Ati mi, PS mi XBox mı, Mercedes mi BMW mi, IOS mi Android mi, sarışın mı kızıl mı? Tamam sonuncu konu dışı. Biraz da "Para verdim, en iyisini ben seçmiş olmalıyım" psikolojisi ile bir marka/modeli, hayatında hiç görmediğin bir başkasına hakaret edecek seviyede savunmak? Rekabetin kaliteyi artırdığını ve ucuzlattığını unutarak anlamsız bir fanatizme kucak açmak. Bırakın markalar, üreticiler yesin birbirlerini. Bizler beklentilerimizi isteklerimizi tartışalım. Bizi dinlemeyi bilen, ArGe'si iyi olan kazansın; diğeri misilleme yapsın. İşte herkes için Kazan-Kazan.

SAYILARLA

1999

Oyun incelemesi yazmaya başladığım tarih. Diablo 2 ön incelememden beri yıllar geçti. Artık ne Diablo aynı, ne ben ne de dünya… D2 yeniden geliyor, belki ben de geçmişe dönebilirim.

25

Metal müzik dinlemeye başlayalı geçen yıl. Backstreet Boys'dan Manowar ve Iron Maiden'a sert geçiş. Kopyası bile zor bulunurken Fear of the Dark ve Kings of Metal'i ödünç veren abiden Allah razı olsun.

675

2015'te bıraktığım Dota 2'de geçirdiğim saat. Şimdi bir oyuna bu kadar vakit harcamış olmak rahatsız edici geliyor.

ÜÇ ÖNERİ

Jackbox Party Pack: Sessiz sinema, uzun eşek, doğruluk veya cesaret...Çocukluğumuzun grup oyunları yıllar geçtikçe yerlerini dijitallere bıraktı. Jackbox parti oyunları yan yana olun veya olmayın, kafa bir arkadaş grubuyla oynanabilecek en eğlenceli oyunlar arasında. İhtiyacınız, biraz İngilizce, biraz yaratıcılık ve mümkünse oyun arkadaşlarınızı biraz tanıyor olmak. Benim öncelikli önerilerim Quiplash, Drawful 2, Jackbox Party Pack 2,3 ve 4.

Visage: "P.T benzeri bir oyun olsun ama Layers of Fear'dan daha fazla korkutsun. Kulaklığımı takayım ışıkları kapayım, oynarken içime sıçayım." İşte o oyun bu oyun. Önceden uyarayım, bulmaca sayısı fazla ve hiç de kolay değil. Yapımcılarının iyi Silent Hill oyuncuları olduğunu düşünmedim değil. Tam bir poponuz yiyorsa oyunu.

Hellblade: Senua's Sacrifice: Kelt ve Nors mitolojileri ile yoğrulmuş, cehennemi bir psikoz yaşayan karakteri ile ürkütücü, ses ve grafikleri etkileyici, finalinde ruhunuza dokunan muazzam bir oyun. İkincisi gelmeden mutlaka bu deneyimi öneririm.



ANTON SEMCHENKO

Sosyal medya çok sıkıntılı bir mecra arkadaşlar. Yararından çok zararı var dersem yanılmam herhalde. İstisnasız herkesin fikrini beyan edebildiği bu platformlarda en çok uç fikirler prim yapıyor. Yazılanların doğru veya mantıklı olmasına gerek yok. Sadece okuyanda yoğun duygu uyandırması yeterli. Bu da doğal olarak yalan yanlış bilgilerin çok hızlı bir şekilde yayılmasına sebep oluyor. Tam olarak bu sayede aşı karşıtlığı hiç olmadığı kadar yaygın bir hale geldi mesela. Yani demem o ki internette bir şeyleri okurken veya araştırma yaparken kayağa çok dikkat edin. Okuduğunuz yazı sizde yoğun duygular uyandırıyorsa ve güvenilir bir kaynaktan gelmiyorsa yalan veya yanlış olma ihtimali yüksek. Atarlı yorumlar yazmadan veya hesabınızda paylaşmadan önce derin bir nefes alın ve güvenilir bir kaynaklardan doğrulayın.

SAYILARLA

4

Steam'de yayınladığım oyun sayısı

18

Türkiye'de yaşadığım yıl sayısı

26

Oyun oynayarak geçirdiğim yıl sayısı

ÜÇ ÖNERİ

Dex
Cyberpunk 2077 travmasını atlatamadıysanız ve Deus Ex'leri tekrar tekrar oynamaktan sıkıldıysanız ya da sadece güzel bir Cyberpunk oyunu oynamak isterseniz Dex'i bir deneyin derim.

Legacy of Kain Serisi
Ses sanatçılarının muhteşem performansı, Amy Hennig'in vizyonu, beyin yakan zaman yolculuğu temalı hikayesi, karanlık dünyası derken öve öve bitiremem ben bu seriyi. Ama doğruya doğru, günümüzde özellikle ilk iki oyunun kontrollerine katlanmak biraz zor. İddia ediyorum ki Remastered/Remake versiyonunu bundan daha çok hak eden bir seri yoktur! Ey Square Enix, duy sesimizi!

Spec Ops: The Line
Askeri temalara sahip oyunlarda sıka sıka ilerliyoruz hep. Üzerimize gelen yüzlerce düşmanı bir an bile tereddüt etmeden indiriyoruz. Onlar gibi değiliz biz, arkamızda demokrasi var! Kimse bizi tutamaz! Süperiz biz harikayız! (Ee söyleyin bakalım, kahraman gibi hissetmeye başladınız mı?)

SOLASTA
CROWN OF THE MAGISTER

İzometrik RYO mu o? Getir getir!

BURCU ARABACI

Eğer RYO seven bir oyuncuysanız şu sıralar ufak bir firmanın elinden çıkmış Solasta diye bir oyunun Dungeons & Dragons 5E sistemine şöyle sadık, dövüşleri böyle keyifli diye methedildiğini duymuşsunuzdur. Baldur's Gate 3 gibi devlerle karşılaştırılmak her yiğidin harcı değil ne de olsa. Bakalım Solasta bu ününü hak ediyor mu yoksa bağımsız geliştiricilerinin hatrına kusurları görmezden mi geliniyor görelim diyerek aldım klavyemi elime...

Ve son bir yıldır doğru düzgün oyun oynayamadığımdan mıdır bilinmez, daha ilk andan bir çekim hissettim doğrusu. Zindanlarda gizem ve macera peşinde koşacağımızı vadeden açılış ekranında "Dungeon Maker"ı görüp bir "Ooo, ben buna bi' bakarım" dedim ve sonra vakit kaybetmeden hemen giriştim karakter yaratmaya.

RYO'ların en zaman alan ve zorlu tarafı nedir? Büyüden etkilenmeyen fakat silahla vurulacak kadar da yanına yaklaşılamayan epik düşmanları geçmek mi? Muhtemelen evet ama ikinci sırada da kesin karakter yaratmak vardır. Günlerce karakter yaratmakla uğraşıp bir türlü başlayamadığım, başladıktan sonra da daha ilk yarım saatte pişman olup tekrar karakter yaratımına döndüğüm nice oyun olmuştur. O yüzden de Solasta'da gereksiz derecede yetenekli ilk karakterimi yaratmak için yüzlerce defa zar atınca adeta Baldur's Gate 2'den başımı kaldıramadığım lise yıllarıma döndüm. Normal zorlukta oynuyorsanız karakterinizin üç özelliğini 18 yapmanıza hiç gerek yok, ama yapabiliyoruz o halde neden olmasın? Hem savaş meydanında yaratıklar üzerimize çullanınca o puanların her birinin önemi olacak. Haydi pamuk eller Min-Max'a!

Şaka bir yana karakterinizi maksimum yeterlilikle donatmak için



Ben büyücünün zeki, çevik ve OP olanını severim.



zarlara abanabileceğiniz gibi “Dur çok salak bir ruhban rolü oynayayım, sağlıklı adamı zorla tekrar iyileştireyim” de diyebilirsiniz, keyif sizin. Ancak size tek bir tavsiyem var, o da karakter yaratırken özene bezene yaratın. Önce bir sürü karakter yaratıp bir deneyin, isterseniz internette biraz bakının ne iyidir ne değildir ki sonra pişman olmayasınız. Çünkü oyuna başladıktan sonra karakterleri değiştirme şansınız yok. Evet, 20 senelik *Icewind Dale*’den tut, Kickstarter mucizesi *Pillars of Eternity*’e kadar bildiğim her RYO’da bulunan karakter değişimi fonksiyonu bu oyunda henüz yok. Henüz diyorum, çünkü ben bu satırları yazarken bir ay önce çıkmış oyuna Sorcerer sınıfını eklediklerine göre bu iyileştirmeyi de yapmamaları için çok bir sebep göremiyorum. Zira yeni eklenen sınıf(lar)ı oynamak için oyuna baştan başlamak çok da mantıklı gelmiyor. Ne de olsa hikâye öyle dallanıp budaklanan, değişik seçimler yapabileceğimiz bir yere götürmüyor bizi. (Bu problemi modla aşmak mümkünmüş. İşte modderların gücü! Ama yine de oyunun kendisinde olması lazım: tinyurl.com/ogz-solastamod)

Irkımızı ve sınıfımızı seçtikten ve çift kılıcımla keseyim, karizmamla döveyim gibi teknik kısımlara karar verdikten sonra geliyoruz karakterimizin elini yüzünü seçmeye. Buraya kadar her şey nefis giderken ortamı bir hayal kırıklığı sarıyor. Malesef tipler modlanmamış Skyrim karakterlerinden hallice. Seçenekler çok zayıf; saçlar ve sakallar suratlara tam oturmayıp eğreti duruyor. Herkes aynı boyda, vücut tipi seçeneği de galiba omuzları biraz genişletiyor, başka bir olayı varsa göremedim. Maalesef oyun boyunca grafikler sürekli gözünüze çarpıyor, her ara sahnede “Ya sen nasıl bir elfsin?!” demekten kendinizi alamıyorsunuz.

Karakter modellemelerine bir süre sonra alıştım, oynanışın

Hayaller Legolas, hayatlar ise...



hatrına tahammül ediliyor zaten doğruya doğru. Mekân ve eşya modellemeleri de muhteşem sayılmaz ancak bu kadar gözüme batmadılar; yine de genel olarak grafiklerde bir olmamışlık var diyebilirim. Bu noktada başka bir görsellik tartışmasına değinmeden geçmek olmaz.

Mühendislere rağmen, mühendislerle birlikte...

Oyunun kullanıcı arayüzünün mühendisler tarafından yapılmış gibi durduğuna dair birtakım ~~çirkin karalamalar~~ haklı eleştiriler var. Öncelikle mühendislere yüklenmeyelim, gayet güzel yapmış çocuklar, her şey düzgün çalışıyor. Yan yana olması gereken tuşların biri yerde biri gökte olabilir, arayüzde herhangi bir süsleme olmadan her şey karenin dikdörtgenin içine basılmış olabilir ama çalışıyor! Önemli olan da bu. Ben şahsen arayüzden rahatsız olmadım *(Mühendis olduğun için olabilir mi? -Can)*, evet biraz daha şekilli olsa güzel olurdu ama Pathfinder gibi nefis bir tasarım üzerine hatalardan ve sorunlardan ilerlenemeyen bir oyun yapıp sonra her gün yama çıkaracaklarına basit bir arayüzle iyi çalışan bir oyun çıkarmaları tercih sebebidir. Ki zaten tek bir boss savaşında sırası biten karakter takıldığı için savaşı tekrar etmek zorunda kalmam dışında ciddi bir problemle de karşılaşmadım. Üstelik bilinen/hazırlanan büyüler ve tepki turunda alınacak aksiyonlar gibi bazı komplike sistemler gayet iyi kotarılmış. Kafa karıştırmıyor ve savaşın ortasında "neredeydi benim ateş topum" diye yana yana dönmenize sebep olmuyor.

Görsellik konusunu enine boyuna ele aldığımıza göre önemli olan iç güzelliği diyelim ve gelelim oyunun hikâyesine. Öyle ya, hikâye olmadan RYO olmaz. Hikâyemiz oyuncuların birbirinden alakasız hayatlarını kesiştirip onları ayrılmaz bir bütün haline gelmeye zorlayacak hayat şartlarını oluşturmaya üşenen bir zindan efendisinin sıkça başvurduğu "filan şehrin lordu maceracılara haber salmış" şeklinde sıradan bir açılış yapıyor olsa da bir süre sonra kendine has mitolojisiyle ilgimi çekmeyi başardı. Zaten



- Arkadaşlar, beleş mezar bulduk...
+ E YATALIM?!

bu lordlar da yolunu buldu, her fırsatta maceracılara haber salıyor. Maaş yok, sigorta yok... Maceracılar birleşi... Aa aşağı meydanda Bag of Holding mi veriyorlar? Koşun... Neyse, ne diyorduk? Hikâye!

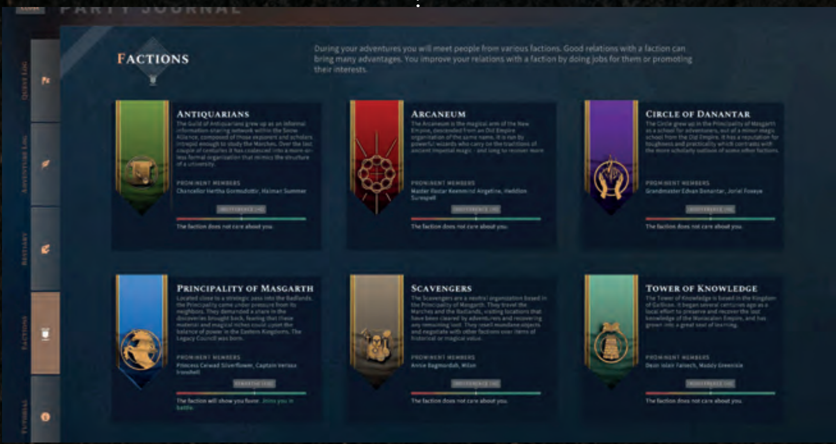
DnD 5E denilince hikâye Unutulmuş Diyarlar'da geçiyor sanılmasın, kendi özgün dünyasını tanıtıyor bize Solasta. Bin yıl önce yaşanmış bir felaketin ardından yıkılan bir imparatorluk, kurulan yeni uygarlıklar, zamanla unutulup çocuk masalına dönüşen bir zamanların kadim düşmanları derken tabii ki kendimizi bir şekilde aksiyonun tam ortasına düşmüş buluyoruz ve insanoğlunun kaderi yine yükleniyor bizim az poligonlu omuzlarımıza. Elbette bu işte bize yardımcı olan kişi ve kurumlar da var. Mesela oyundaki 6 farklı fraksiyonun her biri onlarla arayı nasıl tuttuğunuza göre size bazı avantajlar sunuyor. Fraksiyonun kendi tüccarlarından uygun fiyata alışveriş yapma, herkese koklatmadıkları özel eşyaları satın alma fırsatı gibi. Bu fraksiyonların kalbini kazanmaksa epey kolay, çayırda çimende bulduğunuz antika değeri olan eşyaları kendilerine veriyorsunuz hem cebinizi dolduruyor hem de takdirlerini kazanıyorsunuz.

Bir de bu fraksiyonlardan özellikle hoşuma giden bir tanesi var ki bahsetmeden geçemeyeceğim. Bir maceracı olarak mutlaka hepimizin başına gelmiştir. Hani 15 kiloluk koskoca baltalardan 5 tanesini sürükleye sürükleye şehre getirirsiniz de tüccar efendi 2 altın verir ya



tanesine sanki bir sonraki maceracıya 100 altına kaktırmayacakmış gibi. "Yahu bunun hurdası iki altın eder" diye geçirirsiniz içinizden; "İstesem kapı muhafızlarına 10 altına okuturum" dersiniz ama sattırmazlar, çünkü tekel olmuşlardır. Burada Yağmacılar (Scavengers) fraksiyonu devreye giriyor işte. Siz düşmanları temizleyip "Burada kılıç kalkan var, gidin toplayın" diye işaretliyorsunuz onlar da toplayıp sattıkları eşyalardan size pay veriyor. Çantalar çer çöple dolmuyor, savaşçılara yük hayvanı muamelesi yapılmıyor, herkes kazanıyor.

Bu şekilde oyunun dünyasına yedirilmiş hayat kolaylaştırıcı detaylar bununla da sınırlı kalmıyor. Yine bilgisayar oyuncularına masaüstü deneyim sunmayı hedefleyen Pathfinder'da olduğu gibi haritada bir yerden bir yere giderken 8 saatte bir dinlendiğimiz yolculuk sistemi mesela. İlk başlarda "biraz yürü, dinlen, iksir kaynat, yolda bulduğun böğürtlenleri ye" derken zamanın geçiverdiği bir aksiyonken bir süre sonra hep aynı hatta giden bir otobüs şoförüymüşsünüz gibi bir tat vermeye başlayan bu sistemi Solasta ustaca bir manevrayla monotonluktan çıkartıyor. Hikâyede ilerledikçe keşfettiğiniz, bir zamanların büyük şehirleri arasında açılan portallar hem kayıp geçmişin şaşaalı günlerine ışık tutuyor hem de oyuncuyu aynı rotada bir ileri bir geri gitmekten kurtarıyor. Üstelik yolculuk sistemi de yalnızca yeni yerleri keşfederken kullanıldığından tazeliğini kaybetmiyor. Siz de yolculuk yaptığınız vakitleri sıkıntıdan bayılmak yerine büyülü eşyalar üretmekte kullanabiliyorsunuz.



Zaten Solasta kendi arasında fraksiyonlara bölündüğü için bugün bu halde değil miyiz?

Büyü kitabınızda mutlaka bulunması gereken büyüler

(1 numaradaki büyü sizi şaşırtacak)

Büyücüler İçin:

■ Büyücü ya da şifacınızda "Goodberry" ya da "Create Food" büyülerinden biri olursa aman yanımıza yemek almamışız derdinden kurtulursunuz. Çok da şart değil zira oyunda bol bol yemek çıkıyor bir yerlerden ama kafam rahat olun derseniz yola çıkarken büyüyü ezberleyip hedefe vardığınızda bırakabilirsiniz.

■ **Ray of Frost:** Sınırsız kullanabildiğiniz Cantrip'iniz için ideal seçim. Hasarını boş verin, düşmanın hızını azaltan "Hindered" statüsünü vermesi yeter.

■ **Dancing Lights** düşmanı aydınlatıp karanlıkta saldırınıza dezavantaj almanızı engeller. Eğer takımınızın tamamında karanlık görüşü yoksa (ırksal olarak ya da darkvision yüzüğüyle) çok kullanışlı.

■ **Shield:** Düşman size tam saldıracakken tepki turunda Shield kullanıyor ve hiç hasar almıyorsunuz. Olmazsa olmazlardan.

■ **Identify:** Yazının içinde de dediğim gibi, her eşyaya basın. Maceraya, savaşa gideceğiniz zaman ezberlemeyip o sırada daha çok işinize yarayacak bir şeyler de alabilirsiniz nasıl olsa.

Ruhbanlar İçin:

■ **Sacred Flame:** Başka büyünüz kalmadığında buna bel bağlayabilirsiniz. Düşmanın türüne göre iyi hasar verebiliyor.

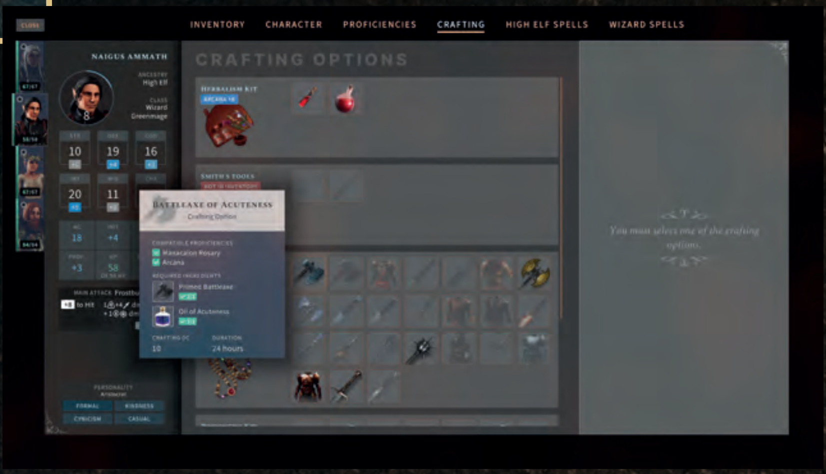
■ **Sparkle/Light:** Üzerinizde onlarca meşale taşımadan önünüzü görmeye yarayan basit büyüler. Bazen karakterlerinizin karanlık görüşü olsa bile oyuncu olarak siz de etrafı görmek için ışığa ihtiyaç duyabiliyorsunuz

■ **Bless/Bane:** Bizden 3 kişiye avantaj, düşmandan 3 kişiye dezavantaj veren destek büyüleri. Ruhbanın konsantrasyonda kalması gerekmesi dışında bir eksisi yok. Minik avantajlar hayat kurtarır.

■ **Healing Word:** İyileştirme potansiyeli Cure büyülerine göre daha az da olsa dayak yemiş kişinin dibine girmek zorunda olmamak büyük avantaj. Zira dayağı atan çok da uzakta olmuyor genelde.

■ **Guiding Bolt:** Bundan daha çok kullandığım bir ruhban büyüsü olmadı; iyileştirme büyüleri dâhil. Hem güzel hasar veriyor hem de aynı düşmana yapılacak bir sonraki saldırıyı avantajlı hale getiriyor.

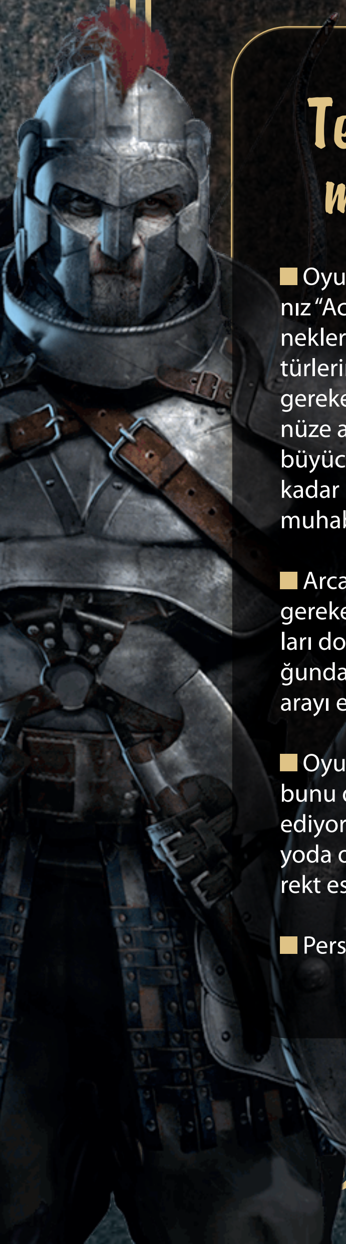
■ **Daylight:** Güneş girmeyen eve... gün ışığını zorla sokarız! Gece yaratıklarına dezavantaj ve hasar vermesiyle kullanışlı ruhban büyülerinden bir tanesi.



Kendin pişir kendin ye, kendin büyüle kendin giy

Oyunun basit bir Crafting sistemi var. Doğrusu zehirli oklar, parşömenler ve iksirler her köşe başında bulunduğu için onlarla pek vakit harcamadım. Silah ve zırhlarsa vakit ayırmaya kesinlikle değer. Bunun için de maceralarınız sırasında bulduğunuz "Primed" zırh ve silahları yine maceralarda bulduğunuz (ya da fraksiyonlardan satın aldığınız) malzemelerle birleştirebilir ve birkaç günlük bir üretim süreci sonrasında eşyalarınıza kavuşabilirsiniz. Bu şekilde elde edilen silah ve zırhlar oyunda bulabildiklerimin en iyileriydi. O yüzden ihmal etmeyin, benim gibi şaşkınlık edip "identify" büyüsü kullanmamazlık da etmeyin. Sonra elinizde büyülü kılıç olduğu halde düşmanları sapıyla dürtersiniz yoksa. Kendimi savunmam gerekirse oyun size hangi eşyanın büyülü olduğunu çok net bir şekilde belirtmiyor. Öyle beyazsa çöp, maviyse nadir, turuncuysa bulunmaz hint kumaşı falan gibi renk kodları yok. "Superior, magnificient" gibi bir sıfat gördüğünüz eşyalar büyülü oluyor. Aksesuarlardaysa sıfatlar yok. Çok dümdüz bir süs eşyası değilse kesin büyülüdür; basın büyücünüzle "Identify" büyüsünü. Zaten ritüel olduğu için savaşta kullanacaklarınızdan da yemiyor.

Büyülü eşyalar çok da nadir sayılmaz Solasta'da ama bulduğunuz kılıcın üzerinde "Alev Kılıcı +1" değil de "Şahane Kılıç" yazıyor olması işi biraz daha gizemli kılıyor ve buldu-



Tecrübeli DM'den taze maceracılara öneriler

■ Oyunun zanaat sistemine yatırım yapacaksanız "Academic" geçmişi size Arcana ve Nature yeteneklerini kazandırıyor ve bu da oyundaki tüm zanaat türlerini yapabilmenizi sağlıyor. Tüm zanaatler için gereken özellik "Zekâ" (INT) olduğu için bunu büyücünüze alıp zanaat işlerini kendisine iteleyebilir, gariban büyücü bütün akşam büyü çalıştıktan sonra sabaha kadar iş yaparken ekibin geri kalanıyla tavla oynayıp muhabbet edebilirsiniz.

■ Arcaneum fraksiyonu büyülü eşyaların temeli için gereken "Primed" versiyonlarını satıyor. Primed eşyaları doğada bulmanız tamamen tesadüf eseri olduğundan işi sansa bırakmak istemezseniz Arcaneum'la arayı en baştan iyi tutmanızda fayda var.

■ Oyunda bazı yeteneklere hiç ihtiyaç duyulmuyor, bunu da size sağ alt kısımlarındaki (i) ikonu ile belli ediyor zaten. Modlara dalmak için değil de ana senaryoda oynamak için karakter yaratıyorsanız bunları direkt es geçin.

■ Persuasion/Intimidation/Deception diyaloglarda genellikle hep birlikte kullanılıyor, Insight'sa hangi diyalog seçeneğinin başarılı olma ihtimalinin daha yüksek olduğunu gösteriyor. O yüzden oynama tarzınıza göre ilk üçlüden bir ya da iki tanesini tercihen farklı karakterlere alıp yanına da bir Insight iliştirebilirsiniz; hepsine puan harcamaya gerek yok. Farklı karakterlere diyorum çünkü her konuşmada her karakterin bir tane diyalog hakkı oluyor. O yüzden birisi yalan söylerken diğerinin güzellikle ikna etmeye çalışması lazım, aksi taktirde seçeneklerden biri ziyan olur.

■ History ve Religion özellikle oyunun başlarında bulduğunuz lore parçalarını anlamlandırmanıza yarıyor, oyunun hikâyesini merak ediyor ve neler dönmüş daha iyi anlamak istiyorsanız alın; kese kese gitmek istiyorsanız salın.

■ Athletics düşüp turunuzu kaybetmeden ve dizlerinizi paralamadan oradan oraya atlamanıza yarıyor ve oyunda atlamalık zıplamalık çok yer var. Savaşçı ve düzenbaz için kullanışlı bir yetenek. Acrobatics'se dengede durma yeteneği bir nevi ama oyun içinde bir kere bile ihtiyacım olmadı.

■ Survival ana haritada gezerken yiyecek ve zanaat malzemesi bulmanıza yaramasının yanı sıra ork kampının ortasına yatağı kurup fosur fosur uyumanızı da engelliyor. Almazsanız ölmezsiniz (kafanıza ork baltası inince yeterince hızlı uyanabildiğinizi varsayıyorum) ama bir karakterde bulunması da işe yarar.





ğunuz şeyleri de gözünüzde daha değerli hale getiriyor. Ha nadir değil dediğime bakmayın, kestiğiniz düşmanlar üzerlerinden çıkmasını bekleyebileceğiniz şeyler düşürdüğü için yolda karşınıza çıkan orkların üzerinden "Elfoğlu'nun Zümrüt Kakmalı Miğferi" çıkmıyor. Güzel eşyalar için ya tarihi yıkıntıları iyice araştırmanız ya da kuvvetli düşmanların üzerinden toplamanız gerekiyor.

Kuvvetli düşmanlar da öyle kolay kolay kesilmiyor. D&D 5'in getirdiği güzelliklerden biri olan Efsanevi Aksiyonlar (Legendary Actions) sistemini de sonuna kadar kullanıyor oyun zira. Bu aksiyonlar normalde kafasına vurup geçeceğiniz bir düşmanın kendi yandaşlarından can emmesine, hop diye büyü alanınızdan kaçmasına, giderken de şifacınıza bi tokat atmasına falan yarıyor. Turda 3 kere hareket eden düşmanlara oynarken sinir olsam da savaşlara ayrı bir mücadele hissi getirdikleri bir gerçek. Kimi savaşlar hem çevresel etmenleri hem büyülerimi son zerresine kadar kullanmamı gerektirdi ancak kazandığımda da on bin tane goblin dövmekten çok daha büyük bir keyif aldım. Çevresel etmenler gerçekten güzel etki edebiliyor savaşlara, o yüzden de annenizi dinleyin ve şu pencereleri açın da içeri biraz ışık girsin.

Ben artık kendi zindanıma çıkmak istiyorum!

Unuttum sanmıştınız değil mi? Zindan Efendisi unutmaz. Attığınız her adımın kaydı tutulacak, üzdüğünüz her NPC ileride karşınıza 20. seviye Necromancer olarak çıkacaktır.

FRP oynamayı ve oynatmayı sevdiğimden RYO'lardaki kendi haritanızı ve hatta senaryonuzu oluşturmaya yarayan eklentiler her zaman ilgimi çekmiştir. Dungeon Maker henüz beta aşamasında olsa da mod camiası haritalarla dolup taşmış şimdiden. Harita oluşturmak oldukça kolay; odalar, koridorlar sürükle bırak yaparak saniyeler içerisinde oluşturulabiliyor. "Dur şuraya bir heykel koyayım, onu gören karakterler şöyle desinler" gibi basit interaksiyonlar eklemek, bir sandığın içine rastgele bir şeyler ya da spesifik eşyalar koymak için rehbere ihtiyacınız yok, her şey hızlıca hallediliyor. Hata yaptığınız yerde oyun sizi uyarıyor "giriş kapısı şart" gibi. Bir haritanın çıkışını diğerinin girişine bağlayarak sonsuz bir zindan yapmanız da mümkün ancak her şey savaş ve yağmayla sınırlı. Yani şuraya bir tüccar koyayım da o bizimkilere görev versin gibi şeyler söz konusu değil. O yüzden de komple kendi oyunumu yapayım oynasınlar diyemiyoruz. Belki ileride geliştiriciler ya da modcular bize bu imkanı da tanır da ana senaryo bittikten sonra Solasta'yı tekrar tekrar açmak için bir sebebimiz olur bizim de. Neverwinter Nights'ın asıl oyunundan daha güzel modlarını özlemle anarak Nexus'u tavaf ederiz artık.

Grafiklerinden savaşlarına, hikâyesinden zanaatine anlat anlat bitmediğine göre belli ki uzaktan şöyle bakıp kenara atılacak oyun değilmiş Solasta: Crown of the Magister. Bir bakalım nasılmış, abartılmış bir balon mu yoksa bağımsız bir stüdyonun alın teriyle kazandığı şöhreti mi diye başlamıştım Solasta'ya ve eksiklerine rağmen beni saatlerce ekran başına kilitlemeyi başaran keyifli bir oyun buldum karşımda. Üç evet ile uğurluyor ve Tactical Adventures'ın parayı kırdıktan sonraki oyununu heyecanla bekliyoruz!

TÜR: RYO | **YAPIM/DAĞITIM:** Tactical Adventures
DİJİTAL İNDİRME: 69 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 13+

+

- 5E kurallarına sadık olması
- Savaşlar oldukça dinamik ve keyifli
- Haritada dolaşmak can sıkmıyor, süpriz savaşlar dozunda bırakılmış
- Küçük bir firma için büyük bir adım

−

- Karakter modellemeleri ve çeşitliliği
- Kullanıcı arayüzü fantastikten ziyade bilimkurguya uygun ve zaman zaman uğraştırıcı
- Bazı ortamların ışıklandırması ve renk satürasyonu çok kötü duruyor ve görüşü zorlaştırıyor

8



Son Karar

On yıl sonra Solasta diye bir oyun vardı hatırlar mısınız desem muhtemelen hatırlamazsınız ancak RYO seviyorsanız rahat bir 40-50 saat keyifle kafa göz kırarsınız.



Geride kalan tüm ruhların bir hikâyesi var.

ENDER LILIES

Elden Ring yoksa Ender Ring verelim

ESER GÜVEN

Ender Lillies'in erken erişim versiyonunu inceleyeli şunun şurasında 4 ay bile olmadı. O zamanlar oyunda yalnızda üç bölüme erişimimiz vardı ama o haliyle bile oldukça gelecek vaat eden bir oyun olduğunu göstermişti bana. Oyuna saatlerimi gömdükten sonra şunu rahatça söyleyebilirim ki çıkış versiyonu da insanı üzmüyor.

Kendimi tekrar etmemek adına incelemeyi biraz kısa tutmak niyetindeyim, erken erişim yazımda söylenmesi gereken neredeyse her şeyi söylemiştim çünkü. Karanlık fantezi temalı bu Metroidvania, son haliyle benim için aynı *Vigil The Longest Night, Blasphemous, Salt & Sanctuary* gibi türün en iyi örnekleri arasındaki yerini aldı diyebilirim.

Açıkçası oyunun çıkış versiyonunda haritanın bu denli büyüyeceğini, bu kadar fazla yeni ruh ve boss ekleneceğini tahmin etmiyordum. Ancak eklenen yeni boss'lar, bu boss'larla beraber kazandığımız yeni yetenekler (işin Metroidvania kısmı tam olarak burada devreye giriyor), karşılaştığımız yeni düşman tasarımları gerçekten çok iyi.

Hele ki oyunda Ulv, The Mad Knight isminde bir boss var ki bu tür oyunlarda şimdiye kadar gördüğüm en iyi tasarımlı, en zorlu, en "Souls boss'u" hissi veren düşmanlardan biri olmuş. Sırf bu boss adına açılmış rehber sayfaları var, buradan da anlayabilirsiniz ne menem bir şey olduğunu. Sağlığının son anlarında "bu sefer ölecek" diye yaşadığım o heyecanı hissetmeyi özlemişim cidden.

Oyunun görsel kalitesi yine çok iyi, bölümlere eşlik eden müzikler de tahmin ettiğim üzere çeşitlendirilmiş ve atmosfere önemli bir katkı sağlamış. Bulduğumuz yeni notlar ve hikâye parçacıkları da lore'u anlatmakta son derece başarılı.

Ender Lillies kusursuz bir örnek değil tabii ki. Bir kere harita yapısı oldukça karışık, aynı ekran içinde bile kaybolmak mümkün. Bazı yerlerde dinlenme (ve haliyle kayıt) noktası açmak için çok sayıda ekran geçmeniz gerekiyor ve en ufak bir hatada o kısmı baştan başlıyorsunuz haliyle. Oyunun grafik tarzından da kaynaklı olarak farklı bölgeler arasında öyle çok da uç görsel farklar yok, kale içinde geçen bölümlerle dışarıda geçen bölümler birbirine çok benziyor.

Ama nihayetinde son derece keyifli, yer yer oldukça zorlu, özellikle de %100'cüler ve başarım avcıları için çok sayıda hedef koyan güzel bir Metroidvania *Ender Lillies*. Bu konuda fikrim değişmedi, türü seviyorsanız ıska geçmeyin.


Baş belasıydı falan ama öldürünce üzüldüm yine de

+

- Ölen boss'ların ruhlarını yanımıza alma mekaniği cidden çok iyi
- Boss ve ruh seçenekleri iyice artmış, harika olmuş
- Ulv zorluk sevenler için müthiş bir boss
- Müziklerin çeşitlendirilmiş olması güzel

−

- Harita büyümüş ama bir o kadar da karışıklaşmış
- Lineer bir yol olmaması bazen "şimdi ne yapacağım" dedirtiyor
- Keşke diyaloglar seslendirilmiş olsaydı

7,5



Son Karar

2D karanlık Metroidvania sevenleri bir hayli memnun edecek ve türe kendi dokunuşunu yapmayı becerebilen bir oyun.

TÜR: Metroidvania | **GELİŞTİRİCİ:** Live Wire | **YAYINCI:** Binary Haze Interactive | **FİYATI:** 32 TL (Steam)

THE WITCHER: MONSTER SLAYER

Pokémon'u Harry Potter'ı geçtim, Witcher'lığı seçtim!

CAN ARABACI

Şimdi hiç lafı uzatmayacağım. Evet arkadaşlar, The Witcher: Monster Slayer tam olarak Pokémon Go'nun Witcher'lı versiyonu. En azından temel mekanik ve prensipleri bakımından. Önce girişte kendinize bir Witcher yaratıyorsunuz. İşte ismiydi, cismiydi derken... Aha, CDPR tabii ki buraya da hikâye koymadan edememiş. E güzel, koysunlar tabii.

Daha ilk görevden yolda karşılaştığımız tüccar Thornstein'ın atını kaçıran bir yaratığın peşine... Yahu bu The Witcher 3'ün ilk görevi değil miydi zaten? Herhalde tanıdık bir şeylerle açılış yapmak istemişler. Neyse, oyun size Google Maps'teki konumunuza göre

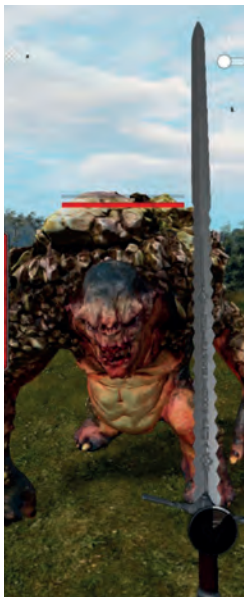


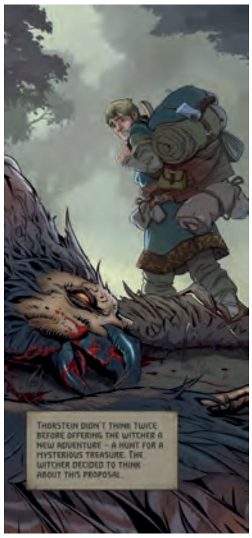
bir bölge atıyor ve diyor ki "şu taraflara doğru götürdü benim atı yaratık, git bir bak bakalım neymiş." Malumunuz, korona zamanlarındayız, öyle çıkıp da mahalle mahalle yaratık aramaya çok imkân olmuyor. Yine de inceleme aşkıyla (!) kanatlı yaratığın peşine düştük bir kere. Birkaç kere "pardon, bahçenize girmeye çalışmıyordum tabii ki" diye özür diledikten sonra nihayet at kafasını buldum. Eee, koparıp atmış yaratık kafayı bir kenara çünkü. Sonraysa... Ooo dövüş kısmı değişikmiş!

Şimdi TW: Monster Slayer aslında bir Witcher olma hissiyatını güzel veriyor. Karşınıza çıkan yaratıklar seviyeniz yüksek bile olsa sizi lime lime edebiliyor kolaylıkla. O yüzden güzel hazırlanmanız lazım dövüşlere. Sağda solda bulduğunuz otları kaynatıp, yaratıklardan topladığınız çeşitli organları (ıyyk!) pişirip iksir mi yaparsınız, bombaya mı katarsınız orası sizin bileceğiniz iş. Bu hazırlanma aşaması ürettiğiniz ekipmana göre 10 dakika ila yarım saat arasında değişebiliyor, o yüzden önden mahallenizin yerleşik yaratıklarına göre hazırlık yapmanız tavsiye edilir. Hazırlığınızı yapıp kılıcınızı kuşandıktan sonraysa yaratıklarla dövüş kısmına geliyoruz nihayet. Kılıçla yapabileceğiniz iki temel saldırı var, ekrana hızlı hızlı kesikler atarsanız daha zayıf ama hızlı saldırı yapmış oluyorsunuz. Yok, parmağınızı ekranın bir ucundan tutup diğerine sürükleyerek falan saldırırsanız da ağır, koydu mu oturtan saldırıyı. Arada düşmanların saldırı animasyonu geldiğinde ekranın ortasına basılı tutarsanız blok yapıyorsunuz -ama bazı çam yarması düşmanlar bloklasanız bile canınızdan kallavi bir miktarı düşürüyor. Bir de düşmanın hangi tür darbelere zayıf olduğuna bağlı olarak sarı barı doldurabilirseniz zamanlamayı tutturmanız gereken bir mini-oyun çıkıyor; becerebilirseniz güzel bir vuruş yapıyorsunuz canavara. Ha, bir de tabii bir Witcher klasiği olarak Sign'lar var. Sağ alttaki Sign barı doldukça ekrana V falan çizip yakabiliyorsunuz düşmanınızı. Tutup da her seviye atladığınızda gelen Skill'leri o konuda harcamak isterseniz yeni özellikler, Sign'lar falan da öğrenebiliyorsunuz.

Tabii bu noktada yapımcıların bizi oyunda tutmak için her gün verdiği kontratlar, bu kontratlardan kazandığınız parayla çeşitli zırhlar ve silahlar alarak güçlenebilme vb tonla mekanik de mevcut. Henüz yanlış görmediysem Pokémon Go'da olduğu gibi "Arkadaşlarla birleşip şu Leshen'e girsek mi?" gibi bir aksiyon yapamıyoruz ancak tutarsa ileride o da gelir elbet.

Özetle, Pokémon Go'dan sıkıldıysanız ya da şöyle etrafı gezip tozarken AR destekli ilginç bir şeyler oynayayım, Witcher'ı da çok seviyorum derseniz fena olmayan ve en azından bir süre oyalayabilecek bir mobil oyun olmuş gibi duruyor. Uzun soluklu olur mu, orasını zaman gösterecek ama.





7



Son Karar

Dışarıda yaratık peşinde koşmak eğlenceli. Ama Pokémon Go'nun devamlılığını yakalayacağı şu noktada şüpheli.

TÜR: Mobil | **YAPIM:** Spokko Sp. | **DAĞITIM:** CD Projekt RED | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz | **YAŞ SINIRI:** 16+

DEATH'S DOOR

Ölüm karganın kanatlarında!

M. İHSAN TATARİ

Görür görmez istek listeme aldığım bir oyundu *Death's Door*. Zelda benzeri oynanışı, Dark Souls esintileri taşıyan atmosferi, izometrik kamera açısı... Üstelik başkarakterimiz sırtında kılıç taşıyan, Azrail rolüne bürünmüş bir kargaydı. Zihnimdeki "oyun beğenme kriterleri" kutucuklarını tek tek dolduruyordu âdeta. Ne mutlu ki beklentilerimi boşa çıkarmadı ve bu yıl oynadığım en keyifli bağımsızlar arasına adını yazdırdı DD.

Ofiste sıradan bir gün...

Oyunumuz Azraillik görevini kargaların üstlendiği ve gizemli kapılarla fani dünyaya kanat açtıkları bir diyarda geçiyor. Ölümsüz varlıklar olan kargalar kayıt kuyut işlerinin gırla gittiği, sıkıcı bir ofisten yürütüyorlar görevlerini. Bizim kargamız ise henüz bir çaylak. Oyunun başında kendisinden büyük bir canavarın canını alması isteniyor. Ama tam işler yolunda gidiyor derken gizemli bir şahıs kafasına vurup ruhu çalıveriyor. Görev tamamlanmadığı için kapı açık kalıyor, kargamız ölümlü oluyor ve geçen her saniye tıpkı bizim gibi yaşlanıyor. Ne yapıp edip o ruhu geri alması lazım. Ama işler orada kalmıyor ve ölmemekte direnen üç büyük ruhun canını almak için kanatlarımızı sıvarken buluyoruz kendimizi.



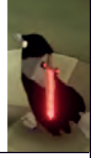
DD'de metruk bir mezarlıktan tutun da koca bir malikâneye dek çeşit çeşit mekânları geziyor, canavar güruhlarıyla savaşıyor ve topladığımız ruhlarla karakterimizin özelliklerini geliştiriyoruz. Savaşlar epey hızlı ve tatmin edici. Bir yakın dövüş silahımız, büyü gücümüz ve bir de takla atma yeteneğimiz var. Bunları etkin bir şekilde kullanıp üstümüze çullanan yaratıklarla çarpışıyoruz. Arada sırada Dark Souls'u aratmayan mini-boss'lar çıkıveriyor karşımıza. Dikkat etmezsek birkaç saniye içinde tüylerimizi yoluveriyorlar. Ama neyse ki ölünce bütün ruhlarımızı kaybetmiyoruz.

Etrafta keşfedilecek tonla gizem var. Bazılarına zekâmızı, bazılarınaysa sonradan kazandığımız yetenekleri kullanarak ulaşıyoruz. Ne yazık ki bulduklarımız genellikle can veya büyü gücümüzü arttıran kristallerden ibaret. Bazen de kargamızın hatıra olarak topladığı "parlak nesneler" buluyoruz. Yine de bunları aramak çok keyifli. Yan yollara saparsak dört tane de yeni silah ediniyoruz:



"A38 belgesi için önce 202 numaralı formu almalısınız."







Kremalı karga çorbası mı? Hiç sevmem!

Ölüm gibi ciddi bir konuda insanı güldürebilen yapımların yeri ayrı.

Çift hançer, büyük kılıç, şemsiye ve çekiç. Ek olarak ateş büyüsü, bomba ve kanca atma özellikleri de kazanıyoruz. Bu sayede daha önce gidemediğimiz bölgelere erişebiliyoruz. Bu açıdan da Zelda havası taşıyor oyun.

Kurabiye ister misin canikom?

DD'nin en çekici yanı esprili havası. Ölümü konu almasına rağmen karşılaştığımız bütün karakterler son derece matrak. Kafasının olması gereken yerde çorba tenceresi taşıyan bir adam, vazolara kafayı takmış tonton bir nine, insan numarası yapan bir ahtapot bunlardan sadece birkaçı. Bölüm tasarımları gayet güzel. Boss savaşları yaratıcı ve eğlenceli. Piyano ezgileri içeren müzikler enfes. Tek şikâyetim ölünce ta en son kullandığımız kapıya ışınlanmak. Onca yolu defalarca tepmek, aynı yerlerden yüz kere geçmek bir yerden sonra fena can sıkıyor. Bunun haricinde epey keyif aldım oynarken. Mutlaka şans verin.

Aradığınız güç içinizde saklı değil

Hayır efendim! Bilakis, Death's Door dünyasının orasına burasına saklanmış gipgizli boss'larda saklı. Ateş büyünüz çok mu cılız geliyor? Kılıcınız yeterince güçlü değil mi? Ok ve yayınız iğne iplikten farksız mı? O zaman sizin ilacınız bu boss'ları bulup yeteneklerinize gizli geliştirmeler kazandırmakta. Tabii onları yenebilirseniz... Kızarmış kargayı pek bir seviyorlarmış duyduğumuza göre. Ühü!





Ağzına acı biber sürerim senin!

+

- Bazen esprili, bazen melankolik hikâye
- Akılda kalıcı karakterler
- Aksiyonu bol savaşlar
- Enfes piyano ezgileri
- Keşfedilecek onlarca gizem

−

- Aynı yerden yüz kere geçmek can sıkıyor
- Düşman ve silah çeşitliliği daha iyi olabilirdi
- Sesler bazen tekliyor

8



Son Karar

12 saatlik, kesintisiz bir eğlence. İki kişinin yaptığına inanası gelmiyor insanın.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Acid Nerve | **DAĞITIM:** Devolver Digital
DİJİTAL İNDİRME: 50 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** playdeathsdoor.com







Oyunun görselliği kendi tarzından ödün vermeden epey güzelleşmeyi biliyor yer yer.

EASTERN EXORCIST

Elimizde Şam Şeytanı kalmadı, Çin Şeytanı verelim?

ONUR KAYA

Detaylı dövüş mekaniği tasarlamak her yiğidin harcı değil ve öğrenmeye olan sabırsızlığımız da işin içine girdiğinde, çoğu firma için buna yeltenmek alınmaya değer bir risk olmayabiliyor. Çin menşeili Wildfire Game, *Eastern Exorcist*'te buna kalkışmış ve ortaya dikkate değer bir ilk yapım da çıkarmış ancak ihmal ettikleri birkaç nokta emeklerini biraz boşa çıkarmış.

Beraber çıktıkları görevde iki ortağı iblislerin elinde can veren ve bu yüzden bağlı olduğu okuldan atılan Lu Yunchuan isimli bir şeytan çıkarıcıyı oynuyoruz. Oyunun Çin folklorundan beslenen, fena da yazılmamış bir hikâyesi var, bu hikâyeyi el çizimi grafiklerle yeterli seviyede sunuyor ama bunun için tüketeceğiniz bir yapım da değil, o yüzden ilk elden oynanışa bakmakta fayda var. *Eastern Exorcist*, daha en başından itibaren üzerimize yağdırdığı eğitim sekanslarıyla ne derece kompleks mekanikleri olduğunu bas bas bağırıyor. Blok tuşumuz ayrı, savuşturma tuşumuz ayrı, kaçınma tuşumuz ayrı. Savuşturma ve kaçınmanın kendine has karşı saldırıları var. Havadan yere inerken uygulayabildiğimiz, yerde saldırı tuşuna basılı tutarak veya kombo sonunda beklemeli basarak yapabildiğimiz özel vuruşlarımız da var. Bu özel vuruşları direkt olarak geliştiren bir pasif beceri ağacımızın yanında hem özel vuruşlarımıza destek sağlayan hem de karakterimize elemental güçler kazandıran "Exorcism Art" isimli beceriler de emrimize amade. Bunların hemen hemen hepsi ilginç düşünülmüş nüanslara sahipler ve oyun için harika bir temel oluşturuyorlar. Ancak *Eastern Exorcist* kazdığı bu harika temelin üzerine harika bir ahşap kulübe inşa edebilecekken gidip kerpiçten bir köy evi kuruyor, tuvaletini de evin dışına koyuyor falan hani.

Eğer kompleks dövüş mekanikleri yaratacaksanız ve elinizdeki oyun Devil May Cry gibi sizi yaratıcı davranmaya itmekten çok özendiren bir kombo şöleni güç fantezisi olmayacaksa (ki EE böyle değil) elinizdeki güçlerin arasında bir denge olması ve karşınıza çıkacak engellerin de size oyundaki mekanikleri etraflıca kullandırtması gerekir. *Eastern Exorcist* işte bunda başarısız. İlk karakterimiz Lu Yunchuan'ın 7 tane birbirinden farklı Exorcism Art'ı var mesela ve bunlar hızlıca elimize geçiyor. Ancak kendilerini Hard zorlukta bile normal düşmanlara karşı kullanmanıza pek gerek yok ki zaten çoğu dövüşler



Mana doğru dürüst dolmadan bitiyor. Hem normal düşmanların görsel olarak çeşitli olsalar bile sizi farklı taktikler kullanmaya zorlayacak seviyede mekaniksel farklılıkları yok.

Neyse ki oyun üzerimize bol bol bölüm sonu canavarı atıyor ama burada da işi Exorcism Art'lar arasındaki dengesizlik bozuyor. Tekil hedeflere karşı Demon Slayer Blade isimli E.A. bariz bir şekilde diğerlerinden güçlü ve onu son seviyeye getirdiğiniz noktada oyundaki dövüşlerin neredeyse hepsini basit saldırılarla ne savunmaya ne savuşturmaya ne de kaçınmaya pek kasmadan geçebilir hale geliyorsunuz. Bütün bunlar oyunun üzerinde çok emek harcanan mekaniklerini boşa çıkarıyor. E oyunun platform öğeleri yok denecek seviyede olduğundan, savaşlar da yeterli çeşitliliği sunamamaya başladığından karşılaşmadan karşılaşmaya koşmaktan sıkılmaya başlıyorsunuz. Siz daha ilk karakterle sıkılmaya başladığınızda, temel dövüş becerileri aynı ama Exorcism Art'ları farklı ikinci bir karakter açılıyor. Bu kızımızın becerileri arasında Lu Yunchuan'da gördüğümüz seviyede bariz bir dengesizlik yok ama ben bu noktaya geldiğimde çoktan sıkılmıştım oyundan. Her iki senaryoyu bitirmemin 14 saat civarı bir zaman aldığını düşününce buna biraz üzüldüm. Öte yandan bu, kendini oynadığı her oyunu bitirmek zorunda hisseden benim gibi obsesiflerin problemi. Oyunda Türkçe alt yazı desteği bulunduğunu ve oldukça uygun fiyattan satıldığını düşününce bir denemek isteyebilirsiniz.







Eastern Exorcist'in es verdiği yerler genel olarak sıkıcılaştığı yerler. Neyse ki iyi çizmişler, güzel çizmişler.

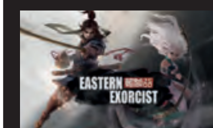
+

- El çizimi tatlı görsellik
- Kompleks mekanikler
- Oynanışın önüne geçmeyen tadında hikâye
- Bölüm sonu canavarları bol keseden

−

- Mekaniklerin çeşitliliği pratikte boşa çıkıyor
- Düşmanlar mekanikleri desteklemiyor
- Exorcism Art'ların güçleri arasında dengesizlik var

6.5



Son Karar

Eastern Exorcist "yoklukta gideri olanlar" kervanına Çin'den katılıyor.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Wildfire Game | **DAĞITIM:** bilibili | **DİJİTAL İNDİRME:** 27 TL (Steam)



LEGEND OF MANA REMASTERED

İz bırakanlar unutulmaz

EMRE SÜMER

Her oyuncunun hayatında çok özel oyunlar vardır. Çok iyi, çok kaliteli oyunlardan bahsetmiyorum; daha çok oyuncuda kalıcı izler bırakan, hatta hayatında değişikliklere sebep olan oyunlardan bahsediyorum. İşte orijinal Legend of Mana da benim için bu özel oyunlardan biriydi. Daha 14-15 yaşlarındaki bir ergenin çizim arka planları, tasarımları, kulağa şifa müzikleriyle sanat duygusuna ve estetik kaygılarına yön veren, ruhunda kalıcı izler bırakan bir oyundu. Bu yüzden Remastered'ı duyurulunca da hak verirsiniz ki kafayı yemiştim.

Gelin görün ki Legend of Mana serideki diğer oyunlardan ayrı tutulan ve açıkçası da biraz üvey evlat muamelesi gören bir oyun. Keza serinin bundaki önceki oyunları çok daha çizgisel bir oynanışa sahip klasik aksiyon-RYO'lar iken LoM bulunduğu konsolun kısıtlamaları izin verdiğince açık dünya olmaya çalışan bir oyun. Öyle sırayla takip edeceğiniz bir öykü akışı falan yok yani. Oyunun dünya haritasını bile siz düzenliyorsunuz. Oyun boyunca bulduğunuz artifact'ları haritada istediğiniz yere koyarak şehirleri ve zindanları yaratıyor, bunlara da istediğiniz sırayla giriyorsunuz. Bu bölümlerde denk geldiğiniz (evet denk geldiğiniz) karakterlerden görevler alıyor, hatta kimi zaman da beraber görevlere çıkıyorsunuz.

Oyun bu şekilde oyuncuyu dünyasını keşfetmeye teşvik ediyor fakat zamanında pek çok oyuncuyu da oyundan iten şey bu konsept oldu maalesef. Zira kimi zaman elinizde hiçbir görev ya da artifact olmadan ne yapacağınızı sorgular şekilde buluyorsunuz kendinizi. Sonra hadi şu Domina'ya bir uğrayayım diyorsunuz ve hop daha önce yüz kere geçtiğiniz bir yerde yeni bir aksiyon sizi bekliyor. Bu görev kurgusu kimi oyuncuya itici gelse de emin olun oyun merak duygunuzu fazlasıyla ödüllendiriyor.

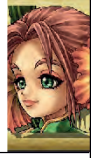
Tabii oyunun açık dünya yaklaşımının sadece görev bulmaktan ibaret olmadığını belirtmekte fayda var. Zira oyunda bu görevler haricinde yapabileceğiniz pek çok şey var. Arka bahçenizde oyuna özgü meyveler yetiştirebilir, bunları satabilir ya da topladığınız yaratıklara yedirebilir, yumurta aşamasında yakaladığınız üç farklı yaratığa bakıp geliştirerek ekibinize katabilir, silahlar ve zırhlar dövebilir, hatta yapay zekâsını kendiniz belirlediğiniz bir golem kurabilirsiniz. Bunlar günümüz oyuncuları için küçük işler olsa da PS1 döneminde eşi çok nadir görülen bir özgürlük olduğunu tekrar önemle hatırlatmak isterim.

Remastered versiyonunun oyuna neler kattığı kısmına gelecek olursak; oyunun bakmaya doyamadığınız ve bir masal kitabını andıran çizim arka planlarının çözünürlüğü arttırılarak elle boyanmış. Ve bu halleriyle gene beni benden alacak kadar M-U-A-Z-Z-A-M olmuşlar. LoM'un hâlâ görsel açıdan oyun tarihinin en güzel oyunlarından biri olduğunu düşünüyorum. Oynanış açısından en büyük değişiklik de otomatik savaşları istediğiniz zaman kapatabilme özelliğinin eklenmesi olmuş ki bu seçeneği inanılmaz faydalı buldum ben. Bir karakteri, sandığı ya da sadece haritanın çıkış noktasını ararken aynı savaşları tekrar tekrar yapmaktan kurtulabilmek harika bir olay. Benzer şekilde oyunun dünyasını rahatça keşfetmek istediğinizde de hayli işinize yarayacak bir özellik bu. İstediğiniz anda kayıt edebilme özelliği de oyundan alacağınız zevki arttıracak bir ekleme olmuş.

Oyun tarihinin en iyi müzik albümlerinden birine sahip olduğunu düşündüğüm (ve neredeyse 20 yıldır zevkle dinlediğim) oyunun müzikleri, orijinal bestecisi Yoko Shimomura tarafından gerçek enstrümanlarla aranje edilmiş. Fakat istediğiniz zaman orijinal parçalara da dönüş yapabiliyorsunuz. Şahsen



"Dünyasını kaybedenler yeni bir dünya kurmak zorundadır."







Oyunda paranız yetmediği zaman ek iş olarak enstrüman yapabiliyorsunuz (şaka, şaka...).

ben her iki versiyonunun da kendi artılarına sahip olduğunu düşünüyorum ama üstat Yoko Shimomura'nun bu parçaları bestelerken kafasında yer alan gerçek vizyona bu oyun sayesinde tanık olabilmek gerçekten çok keyifli. Ayrıca orijinal oyunun sadece Japonya versiyonunda yer alan Pocketstation mini oyununu da artık istediğiniz zaman açıp oynayabiliyorsunuz. Orijinal versiyonda yer alan kayar resimli açılış videosu da yerini full animasyon bir videoya bırakmış unutmadan.

Bana göre bir diğer önemli yenilikse oyunu istediğiniz zaman iki kişi oynayabilmeniz. İster yancı karakterinizin kontrolünü arkadaşınıza verebiliyor, isterseniz de kendi hesabı ve karakterini kullanarak beraber maceraya çıkabiliyorsunuz. Bu özellik oyunun orijinalinde de vardı fakat sadece belirli noktalarda aktifleştirilebiliyordu. Şimdiyse istediğiniz an açıp kapatabiliyorsunuz. Özellikle yan yana oyun oynama kültürünün öldüğü bir dönemde bunun oldukça kıymetli bir eklenti olduğunu düşünüyorum.

Gelgelelim Legend of Mana Remastered'ın benim için çok özel bir oyun olması bazı eksileri de olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Öncelikle oyun bana genel olarak biraz fazla kolay geldi, hele ki eşimin ikinci karakteri yönettiği anlarda. Ayrıca yancı karakterin kontrolünü arkadaşınıza verebilme olayı biraz fazla yalın kaçmış, çünkü bu karakterin hiçbir şeyini değiştiremiyorsunuz, sadece verilen özelliklerle size eşlik edebiliyor o kadar. E bu da ikinci oyuncu için tecrübeyi biraz sıkıcı hale getiriyor normal olarak. Lakin şunu belirteyim, oyunun orijinalinde de durum böyleydi, Remastered'a özel bir durum değil yani.



Öte yandan elden geçirilen arka planları girişte hayli övsem de hareketli sprite'lara dokunulmamış olması görüntüyü biraz bozmuş. Yüksek çözünürlüklü arka planların önünde pikselleri adeta sayılan karakterler normal olarak sırıtıyor. Keşke sprite'ları da biraz elden geçirselermiş. Gene girişte bahsettiğim üzere oyunun açık dünya yaklaşımının günümüz standartlarının biraz gerisinde kalması yeni oyuncuları itebilir. Keza bana bile "Şimdi ne yapmam gerekiyor yahu?" dedirten anlar oldu.

Toparlayacak olursak Legend of Mana Remastered'ın sunum ve estetik açılardan halen daha eşsiz bir oyun olduğunu düşünüyorum. Oyunun çizim tarzına, masalsı dünyasına, derin anlamlar içeren küçük cümlelerine (Misal: "Yalnızca ruhları olan kişiler ölebilir. Biz Sproutling'lerin ruhu olmadığı için sonsuza kadar yaşarız") ve mükemmel müziklerine hayran olmamak mümkün değil. Öte yandan bahsettiğim üzere bazı mekaniklerinin eskiliği günümüz oyuncularını biraz itebilir. Oyunun oynanması gereken versiyonu kesinlikle bu, fakat bu haliyle bile sadece safkan JRYO'culara ve benim gibi retro kafalara hitap edeceğini düşünüyorum. The Witcher'dan sonra aradığınız oyun bu değil, fakat zamanında oynadığınız JRYO'ların tadını özlüyorsanız kesinlikle doğru yerdesiniz. Zira ben ait olduğum yere döndüğümü düşündüm oynarken.

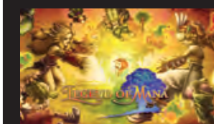
+

- **Adeta masal kitaplarından fırlamış eşsiz el çizimi arka planlar**
- **Ruhunuzu okşayan efsane müzikler**
- **Dönemi için hayli özgür ve çeşitliğe sahip olması**
- **Remastered sürüme eklenen yenilikler oyuna daha da değer katmış**
- **Aynı ekranda beraber oynanabilen nadir modern oyunlardan**

−

- **Bir tık daha zor olabilirdi**
- **Açık dünya yaklaşımı biraz eskimiş**
- **Türün meraklıları dışındakilere hitap etmesi biraz zor**

8.5



Son Karar

Klasik JRYO'ların tadını özleyenlerin kaçırmaması gereken gizli bir şaheser.

TÜR: JRYO | **YAPIM:** M2 | **DAĞITIM:** Square Enix | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DİJİTAL İNDİRME:** 150 TL (Steam), 219 TL (PSN), 29$ (Nintendo eShop)



SAM & MAX: THIS TIME IT'S VIRTUAL

Sevsen sevilmez, sövsen sövülmez...

ANTON SEMCHENKO

Eski point & click bulmaca oyunlarını severim. Ancak ne hikmetse *Sam & Max*'le yolum kesişmedi bir türlü. Bu ay ne incelesem diye bakınırken *This Time It's Virtual* gözüme takıldı. Eh Beat Saber makinemi... Pardon Oculus Quest'imi de ne zamandır açmamıştım. Dedim fırsat bu fırsat; sonunda bu eğlenceli ikiliyle tanışacağım! Dedim demesine ama demeseymişim de olurmuş...

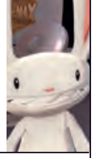
Bakın dikkat ederseniz "demez olaydım" demedim (kim dedi dedi kim ne dedi dedi esprisi yapsam anlayan çıkar mı?). Sadece oynamasaymışım hiçbir şey kaybetmeyecekmişim. Her açıdan ortalama bir VR oyunu var karşımızda çünkü.

Kaç yanlış bir doğruyu götürüyor?

This Time It's Virtual görsel olarak TellTale'ın 2006'daki oyunlara benzese de teknik açıdan daha zayıf bir oyun. Evet, elimizdeki (kafamızdaki?) donanımın farkındayım. Quest dediğin özünde hallice bir telefon. Ama o telefonda *Red Matter, RoboRecall, Vader Immortal* gibi oyunlar da oynadık. Hem tek problem teknik de değil. Bazı objeler yere tam oturmuyor, bazı mekânların yarısı doluyken diğer yarısı bomboş kalmış mesela. Öte yandan oyunun büyük bir kısmının geçtiği eğlence parkı gayet güzel görünüyor. O yüzden hiç becerememişler de diyemiyorum.

Tavşan ve köpekten çizgi roman mı olur?!

Oyun hakkında araştırma yaparken Sam & Max'in özünde bir çizgi roman olduğunu öğrendim. Steve Purcell, küçük kardeşi Dave'in yaptığı çizgi romanları buldukça hikayelere saçma sapan eklemeler yapmaya başlamış. İki kardeş arasındaki bu sürtüşme uzun bir süre devam etmiş. Daha sonra Steve kardeşinin çizgi romanları ile dalga geçmeyi bırakıp ortaya çıkan karakterlerle tutarlı hikayeler yazmaya başlamış ve 70'li yılların sonlarına doğru doğum günü için karakterlerin haklarını sözleşmeyle Steve'e devretmiş. Böylece 80'li yıllarda Steve kısa çizgi roman hikayelerini haftalık dergide yayınlamaya başlayıp 87'de ise Sam & Max kendi çizgi romanına kavuşmuş.





Aynı durum oynanış için de geçerli. Odadan kaçma oyunlarından bildiğimiz, doğru eşyayı doğru yerde kullanmamızı gerektiren bulmacalar fena değil. Ancak denemeden hangi eşyalarla etkileşime girebileceğimizi anlamamız mümkün değil. "Simon Diyor Ki" temalı bomba imha mini oyunu da orijinal sayılır ama renk körüyseniz oynayamama ihtimaliniz var.

Bunların yanında bir de uçma, beyzbol, objeleri fırlatarak belli bir hedefi tutturmaya çalışma gibi VR'da asla çalışmayan mekanikler de var. Yani uçmak teknik olarak iyi çalışıyor tabii. Ne var ki herkesin midesi VR'da uçmayı kaldırmaz. Sağa sola eşya atmayı mideniz kaldıracaktır ancak fizik sistemine derdinizi anlatmaya çalışırken sinir krizi geçirmeniz olası. Hatta geliştiriciler de bunun farkında olmalılar ki bir iki eğitim bölümü haricinde hiçbir yere koymamışlar bu mini oyunları. Neyse ki ateş ettiğimiz ve tırmandığımız bölümler kötü değil. Tabii VR'da ateş etmeyi ve tırmanmayı kötü yapmak için ekstra emek sarf etmek gerekir.

Mühim olan oyunun sonundaki sınav

Eğitim bölümü demişken This Time It's Virtual'ın yapısı 9 eğitim bölümü ve aralara serpiştirilmiş 3 adet hikâye bölümünden ibaret. Açılışı da sayarsak 4. hikâyeden de çok şey beklemeyin bu arada. Açılış bölümünde Sam ve Max'e yardım etmemizin üzerine bizi aralarına katılmaya davet ediyorlar. Son bölüme kadar hikâye neredeyse ilerlemiyor. Sadece Sam ve Max'in aralarındaki diyalogları dinliyoruz. Arada bize de laf atıyorlar tabii. Eğer önceki oyunları oynamışsanız bu muhabbetlerden keyif almanız olası. Ancak bana pek bir şey ifade etmediler. Yine de hoşuma giden bir iki espri oldu.

Demem o ki Sam & Max hastası değilseniz veya VR'da babam çıksa oynarım demiyorsanız This Time It's Virtual'ı pas geçebilirsiniz. Yok illa oynayacağım ben diyorsanız harcadığınız 30 dolara üzülebilirsiniz, demedi demeyin. Sonra "Anton dedi dedi dinlemedik bak ne oldu" dersiniz.

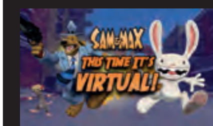
+

- **Sam ve Max arasındaki bazı diyaloglar ve espriler**
- **Eski usul bazı bulmacalar**

−

- **Görsel açıdan tutarsız**
- **Bazı mide bulandıran bölümler**
- **Saçma fizikler**
- **Etkileşime girebileceğimiz objeleri ayırt etmek imkânsız**

6



Son Karar

Sam & Max hayranıysanız eğlenceli birkaç saat geçirebilirsiniz.



Oyun içindeki en detaylı ve en tutarlı mekân bu ofis olsa gerek.



90'lı yılların point&click oyunlarındaki piksel avcılığının modern versiyonu: etkileşime girebileceğimiz obje avcılığı.

TÜR: Macera | **YAPIM:** HappyGiant | **DAĞITIM:** Big Sugar | **DİJİTAL İNDİRME:** 30 Euro (Oculus Store)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-166-sammax



Güzel oynanış, kötü mağaza. It's not very effective...

CEVDET EMRE KIZILCAN

MOBA oyuncuları şu durumu bence en az bir kere yaşamıştır: Rezalet bir maç geçirirler, ardından "Bi' daha girmem ben bu oyuna!" nidaları atıp türün diğer oyunlarına şöyle bir yelken açarlar. Fakat MOBA piyasasının *LoL-Dota-HoTS* üçgeninde (hadi *Smite*'ı da ekleyeyim dörtgen olsun :P) tıkılı kaldığını görünce kürkçü dükkanlarına, eskiden oynadıkları MOBA'ya geri dönerler.

Vakti zamanında bu döngüyü sıkça yaşayan biri olarak iyisiyle kötüsüyle birçok MOBA deneme fırsatım oldu. Hele *LoL* ve *Dota*'nın altın çağlarını yaşadığı dönemde hemen hemen herkes MOBA oyunu çıkarıyordu, hatırlar mısınız? Ama o tip "popülerlik yakalama" oyunlarında hep bir olmamışlık vardı. Rakiplerinden sıyrılmak için yaptıkları şeyler ya çok aşırıydı ya da oyuncu karşısında çok bir karşılık bulmuyordu. Aslında *Pokémon UNITE* gibi yapıp mümkün olduğunca basitleştirmeleri gerekiyormuş; iyi anlamda.



Sen treni kaçırmış bir milletin oyunusun?!

MOBA'lar öldü mü, bitti mi muhabbeti yapmayacağım, o bambaşka bir konu ama 2021 yılında da Pokémon MOBA'sı çıkarmazsın be kardeşim; o tren kaçalı çok oluyor! Rekabetçi oyunlar çerçevesinde zirvenin, MOBA'lardan FPS'lere (ve hatta belki de battle royale'lere) devredilmesi uzun süre önce oldu bile. Şimdi FPS bir Pokémon oyunu düşündüm de... Ehehe... Yok ya iyi ki MOBA olmuş *Pokémon UNITE*. Auto battler da olmayı tercih edebilirmiş aslında ama... Neyse iyi ki MOBA olmuş.

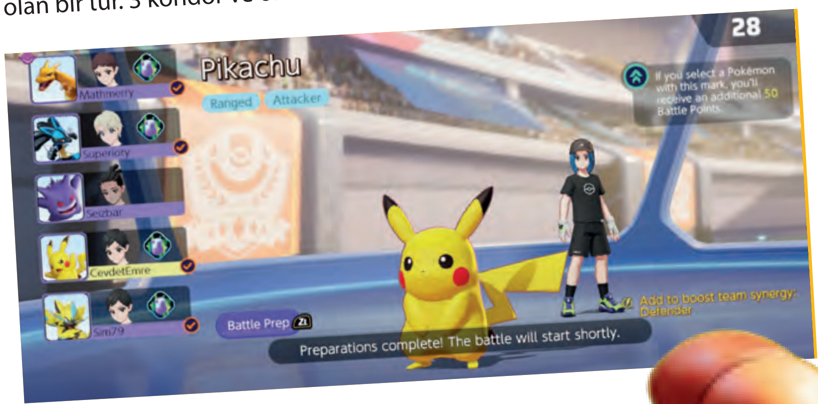
Çünkü bahsini ettiğim "Öfke, yeni oyun, eski oyuna dönüş" döngüsünü kırabilmek için piyasaya yeni MOBA'ların çıkış yapması lazım. Fakat *Pokémon UNITE* bu döngüyü kırmayı değil, bu döngüye yancı olmayı tercih etmiş. Bir diğer deyişle kimsenin ana odağına alarak oynadığı MOBA olmaz lâkin asıl MOBA'sından sıkılanların kaçamağı olur *Pokémon UNITE*. Her ne kadar Switch'e çıkmış olsa da ileride mobile de çıkış yapacağını biliyoruz. Yani ister istemez doyurucu değil, atıştırmalık bir deneyim sunuyor.

Kule yoksa nasıl dive atacağız?

MOBA, artık çok keskin çizgileri olan bir tür. 3 koridor ve ormandan oluşan haritada rakip takımın üssünü yıkmak. Bu formülü az buçuk eğip bükmeye başladığınızda işte o bahsettiğim oyuncuda karşılık bulmayan MOBA'lar peydah oluyor. *Pokémon UNITE*'ta ise işler sunumda farklı olsa da teoride aynı olduğundan hiç yadırganmadan oynanabiliyor.

Normal ve dereceli modlarında altlı ve üstlü olmak üzere iki koridor ve bir ormana ev sahipliği yapıyor harita. Bir diğer deyişle *Dota* ve *LoL*'deki gibi dörtgen değil, eliptik bir yapısı var. Bu harita şeklinde oynadığım ilk MOBA değil elbette ama bu form *Pokémon UNITE*'a çok yakışmış. Bu koridorlarda yıkılabilen 2, ana üstte yıkılamayan 1 tane pota var. Yok canım yanlış yazmadım. Mini minnak Pokémon'ların (Snorlax görmesin bunu çok üzülür :P) eti ne budu ne efendim, öyle betonarme kuleye vurup da yıksınlar değil mi?

Ormanda bulunan vahşi Pokémon'ları alt ederek, bizzat oyuncuları öldürerek ve geç oyunda çıkan efsanevi Pokémon'ları keserek elde edilen Aeos enerjileri bu pota kulelere atarak puan elde etmek asıl amaç. Düşmanlarınızı öldürmek tabii ki ana odak değil ama rakibi zora sokmak için ya da en kötü ihtimalle pozisyon yaratmak için çok mühim. Tipik bir MOBA oyununda olduğu gibi yani anlayacağınız. Hal böyle olunca "skor" peşinde değil



Seni seçtim Pikachu!!! (Eforsuz bir şaka...)

Pokémon GO entegresi sizce gerçek olabilir mi?

Bilmem daha önce duydunuz mu ama Pokémon Home isimli uygulama sayesinde birçok Pokémon oyunu birbirleriyle öyle ya da böyle bağlantılı. Mesela *Pokémon GO*'da Meltan kasmak istiyorsanız Pokémon Home'a Pokémon transfer etmeniz talep ediliyor. Her iki oyunda trainer'ınızın dış görünüşünü geniş bir yelpazede değiştirebildiğinizi ve *Pokémon UNITE*'ın Eylül civarında mobil platformlara çıkış yapacağını düşündüğümüzde *Pokémon GO*'daki trainer'ımızı direkt *Pokémon UNITE*'da da kullanabilmemiz çok hoş olurdu. Tabii şu an için bu konuda herhangi resmi bir bilgi yok, benimki sadece fanteziden ibaret.





Pokédex'te 898, Pokémon UNITE'da 23 Pokémon

Günümüz MOBA'larındaki karakter sayısını 100'den büyük sayılarla belirteli çok oluyor. Tamam 10 yaşlarını geçik oyunlar ama yapmayın etmeyin bir MOBA için, hadi onu geçtim bir Pokémon MOBA'sı için 23 çok az değil mi ya?! En azından bir iyi haber: Diyelim ki Gengar seçtiniz, seviye atladıkça Gastly → Haunter → Gengar evrimini direkt oyunun içinde gözlemleyebiliyorsunuz. Bu evrimler yetenek setlerinin değişmesiyle de pekişiyor.

Oynanabilen Pokémon'lar pokédex'deki sırayla aynen şöyle: Venusaur, Charizard, Blastoise, Pikachu, Clefable, Alolan Ninetales, Wigglytuff, Machamp, Slowbro, Gengar, Blissey, Mr. Mime, Snorlax, Gardevoir, Absol, Garchomp, Lucario, Crustle, Talonflame, Zeraora, Cinderace, Eldegoss ve Cramorant. *(Bu yazı yayına hazırlanırken Gardevoir da listeye eklendi. -Can)*

Herhangi bir eşya dizilimi olmadığını göz önüne alırsak Pokémon'ların taşıyıcı, tank, destek gibi rollerini temel durumları ve yetenek setleri belirliyor aslında. Mesela Wigglytuff hiç şaşırtıcı olmayan bir şekilde rakiplerini şarkı söyleyerek uyutabiliyor. Bu da onu takım savaşlarına görmek istediğiniz bir desteğe dönüştürüyor. Öte yandan diğer Pokémon'lardan sıyrılan can barı ve savaşın ön saflarına kelimenin tam anlamıyla atlayabilmesiyle Snorlax eşsiz bir tank oluyor.

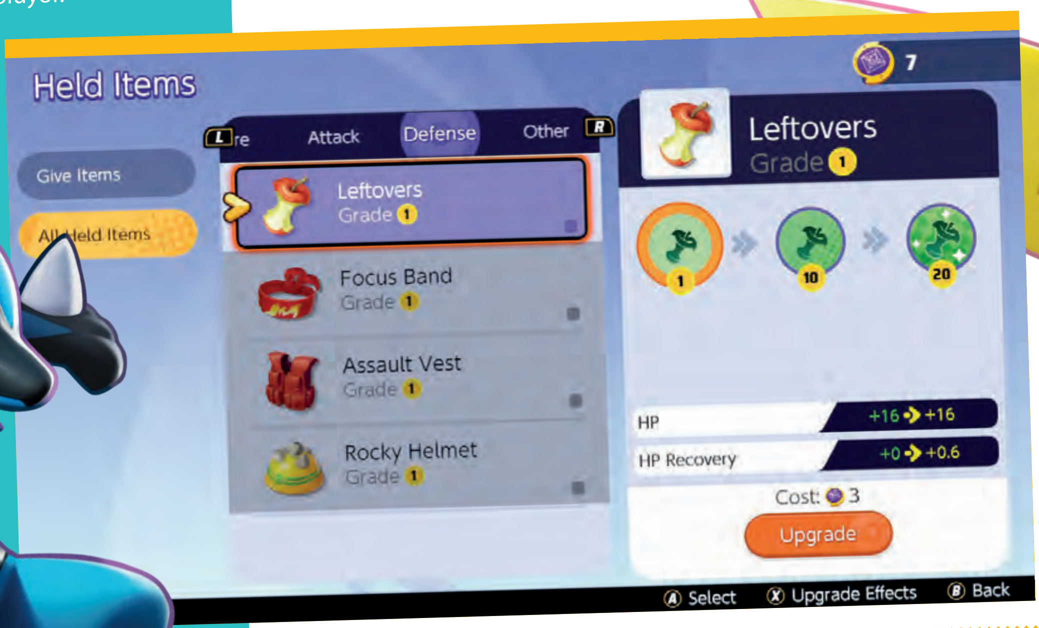
"puan" peşinde oluyorsunuz. Bu da haritaya hâkim olarak, dostlarınıza yardım ederek ve nerede ne yapacağınızı bilerek mümkün oluyor. Imm… Tipik bir MOBA oyununda olduğu gibi yani...

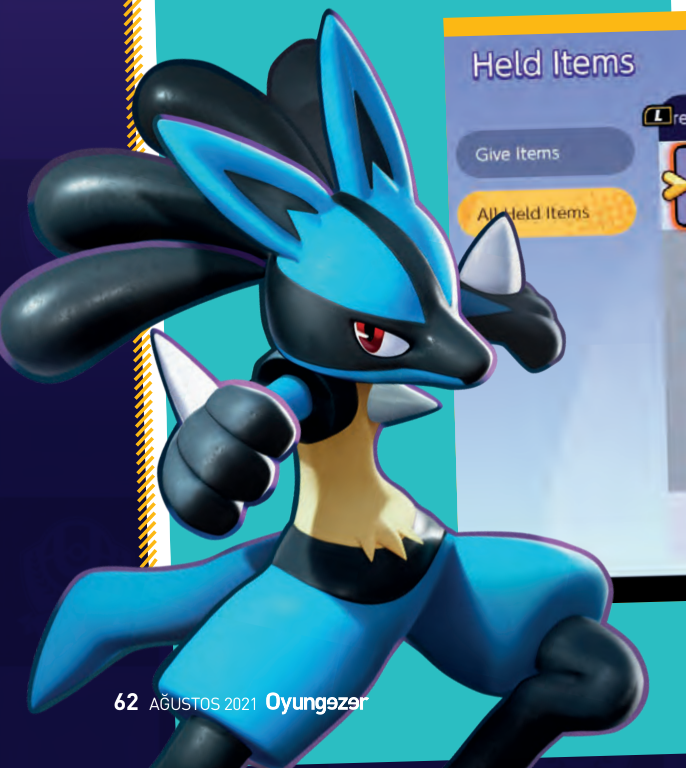
Pokémon GO raid'i beklerken Pokémon UNITE oynamak…

Şu aralar *Pokémon GO*'da etkinlik olduğundan oyunda bol bol Dialga var VE BEN SHINY DIALGA'YI İSTİYORUM. 1500'de 1 görülen bir hadisenin peşindeyim anlayacağınız. Bunun için çokça raid yapmam lazım. Takım bul, raid'in saatinin gelmesini bekle, toplan, kes… Ölme eşeğim ölme, inanılmaz derecede bir zaman kaybı. Neyse ki artık *Pokémon UNITE* var da bu verimsiz zamanları başka bir Pokémon oyunu oynayarak lehime çevirebiliyorum!

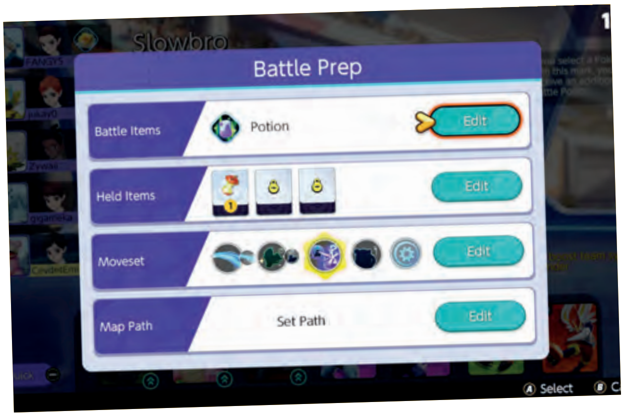
Daha öncesinde de dediğim gibi *Pokémon UNITE*'a bir mobil oyun olarak da bakmak lazım. Switch'in tanışabilir formundan bahsetmiyorum mobil derken, akıllı telefonlara çıkacak ya bir aya! O yüzden çabuk tüketilebilirliği de gayet mühim. Dereceli ve normal oyun maksimum 10, "hızlı mod" denen özel kısımda ise maksimum 5 dakika sürüyor bir maç atmak. Dürüst olmak gerekirse buna bayıldım! PC başında oynadığımız MOBA'lar bir kenara, mobilde de oynadığımız MOBA'larda da bir oyun üst zaman sınırı yok. Oyunu terk etme stresi olmadan, hangi oyunun ne kadar süreceğini bilerek giriş yapmanın keyfi, hele ki mobilde oynayan biri için ne kadar eşsiz bir bilseniz…

Oyun yeterince çerez değilmiş gibi bir de hızlı mod var, evet. Ama hızlı modun en önemli kısmı (oyunun birdenbire 4v4'e dönüşmesinin haricinde :P) günlük olarak değişen haritalara











Gengar olana kadar evrimin basamaklarını tek tek tırmanmak gerekiyor.

ev sahipliği yapması. Hem tasarımın hem de koridor mantığının değişmesi gerçekten ferahlatıcı olabiliyor. Mesela LoL'deki Sonsuz Uçurum'a oldukça benzeyen Shivre City. Tek bir koridor, tek bir pota, bolca savaş! Bu harita değişimi ilk zamanlarda günlük ödüller alma haricinde oyuna giriş yapmak için bir teşvik oluyor ama sonrasında doğal olarak bir "oynatma listesine" girdiği için büyüsünü çabuk kaybediyor.

Video oyunları tarihinin ikinci P2W MOBA'sı!

Oynanış elementleri olarak orman yaratıklarını öldürmek, Aeos enerjisi elde etmek, ardından potaya bunu skor olarak saydırmak inanılmaz keyifli. Bunun da sebebi istediğiniz oyun tarzını benimsiyor olabilmeniz. Zaten oyunun içinde dükkân olmadığı için eşya dizilimleriyle de uğraşmıyorsunuz, vallahi mis. Mesela ben gezgin bir şekilde üst koridor-alt koridor arası mekik dokuyarak takım arkadaşlarıma yardım ettim ve kazanma oranım da pek yüksek şimdi, pek mütevazilik edemeyeceğim. :P

Oyunun içinde bir dükkân yok ama dışında öyle bir dükkân var ki… Tamam anlıyorum, birkaç aya mobile de çıkış yapacak. Mobil oyunların gelir sistemleri de az buçuk belli. Pek gurur duyarak söylemiyorum *Pokémon GO*'ya biraz para harcadım. Ama Pokémon UNITE bir MOBA… *Mobile Legends*'ın içinde de P2W unsurlar olduğunu biliyorum. Fakat bu durum nezdinde farklı iki husus var: 1. İlk başta ödülleri bol keseden verip, bunu anında keserek oyuncuyu inanılmaz şekilde para harcamaya psikolojik olarak itiyor *Pokémon UNITE*. 2. Vallahi ne düşünürsünüz bilmiyorum ama bu durum Pokémon gibi bir markaya hiç yakışmıyor bence. Mağazasına, seviye atlama ile ÖZELLİKLE eşya geliştirme sistemine ve savaş biletine ilerleyen zamanlarda bir düzenleme gelir mi bilmiyorum ama şu anki hâliyle durum hiç etik değil.





+

- Şaşırtıcı bir şekilde dengeli
- Kontrolleri, özellikle yetenek atması, oldukça konforlu
- Hızlı mod seçeneği
- En sıkı MOBA'cıya da en çömezine de hitap eden oyun mantığı

−

- Oynanabilir Pokémon sayısındaki azlık
- Oyun alanına dışarıdan etki eden aktif eşyalar
- Karışık dükkân arayüzü
- Her bir zımbırtı için ayrı ve gereksiz para birimleri
- Para koparmaya çalışan vahşi yapısı

6



Son Karar

İlk seviye maçlarınızda oynadığınız en iyi MOBA'yla karşılaştığınızı düşünebilirsiniz. Eşyalara "duygusal" yollarla rahat erişebilen oyuncular sizi tokatladığında o rüyadan uyanmış olacaksınız.

TÜR: MOBA | **YAPIM:** TiMi Studio Group, The Pokémon Company | **DAĞITIM:** Nintendo | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Nintendo eShop)

SW

THE LEGEND OF ZELDA *Skyward Sword* HD



Bir dakika, ben bu oyunu sevmiyordum...

SABRİ ERKAN SABANCI

İnsanlar olarak önyargılarımızı bir kenara bırakma konusunda gerçekten başarısız olduğumuzu söylesem kimsenin aşırı tepki vereceğini düşünmüyorum. Hele ki biz oyuncuların önyargısı daha da inanılmaz bir noktada olabiliyor. Görsellik tercihlerinden başkasının ne dediğine kadar oyuncu önyargısı inanılmaz bir noktaya varmış durumda.

Keza *Skyward Sword* da benim önyargı içinde olduğum bir oyundu. Oynamadan önce de oynadıktan sonra da tepkim "En sevmediğim Zelda oyunu" olduğuydu. Ama tuhaf bir şekilde üstünden yıllar geçtikten sonra bu sefer Switch'te oynadığımdaysa oyuna apayrı bir sevgim oluştuğunu çok rahat bir şekilde söyleyebilirim. Belki o dönemin getirdiği önyargıdandır, sürü psikolojisindendir ya da belki de Nintendo'nun oyuna yaptığı iyileştirmelerdendir... Bilemiyorum gerçekten. Ama her şeyden önemlisi, bana Skyward Sword'u sevdiren en önemli noktalardan biri oyunun hem oynanış hem de hikâye açısından seri için ne kadar önemli olduğunu fark etmiş olmam.

Tuhaftır ki en gıcık olduğum Zelda kötü adamlarından biri olmayı ilk karşılaştığımda başardı Ghirahim.







“Unutulmayacak bir macera” dedikleri bu olsa gerek

Evet, *Skyward Sword* hikâye açısından gerçekten de önemli bir oyun seri için. Oyun direkt olarak her şeyin öncesinde geçiyor. Eğer Nintendo değiştirmezse, Zelda evreninin ilk Link’i ve Zelda’sı bu oyunda ve aralarındaki ilişki gerçekten çok hoş. Özellikle oyunun ilk kısımlarında Zelda’nın hal ve tavırları gerçekten daha inanılabilir bir karakter yapmış. Bu ikisinin yanı sıra oyun boyunca karşılaşacağınız her karakter akılda kalıcı ve bir o kadar iyi yazılmış. Buna ek olarak hikâyenin en önemli yanlarından biri de Master Sword’un, yani serinin vazgeçilmez kılıcının varlığına dair açıklık getiriyor oluşu; tüm Zelda fanları için harika bir olay.

Oynanış açısından önemli olmasının da iki farklı sebebi var. Birincisi, üç boyutlu olarak klasik *The Legend of Zelda* formülü kullanan son oyun oluşu. “Zindanlara gidip, bu zindanlarda hem o hem de ondan sonraki zindanların bulmacalarını çözmek için yeni yetenekler elde edip, zindanın sonunda da o zindanın temasına uygun bir boss dövüşüyle kapatmak” formülü, seri *Ocarina of Time*’la birlikte üç boyutlu dünyaya geçtiğinden beri kullanılıyordu ve *Skyward Sword* da bunu kullanan son oyun; en azından şimdilik. Ve Nintendo bunun gerçekten de hakkını vermiş, çünkü *Skyward Sword*’un en büyük artılarından biri zindan tasarımları ve bu tasarımların hiç de fena yaşlanmamış olduklarını görmek güzeldi. Bulmacaları olsun, mekanikleri olsun, boss dövüşleri olsun hâlâ eğlenceli. Her ne kadar bir noktadan sonra haritada uğradığımız yerlere bir Metroidvania’ymış gibi geri dönüyor oluşumuz biraz can sıkıcı görünse de döndüğümüz kısımlar farklı olduğundan pek de öyle hissettirmiyor.



LINK VE ZELDA'NIN KRONOLOJİK OLARAK İLK MACERASI!

İkinci sebepse tıpkı Nintendo'nun *Skyward Sword HD*'yi tanıtımında belirttiği gibi bundan bir sonraki üç boyutlu Zelda oyunu olan *Breath of the Wild*'ın birçok temel mekaniğinin burada atılmış olması. Havada süzülmek için kullanılan yelken bezi, ekipmanları geliştirmek için kullanılan craft mekaniği, koştukça ya da tırmandıkça azalan ve (bu oyunda garip bir şekilde LimeWire logosuna benzeyen) dayanıklılık barı, *Breath of the Wild*'daki her ekipmanın kırılması gibi burada da kalkanların kırılması benzeri şeyler ilk defa *Skyward Sword*'da görünüyor. Ama bazıları, özellikle de dayanıklılık barı bayağı yersiz hissettiriyor kendini. *Breath of the Wild*'ın aksine, *Skyward Sword*'da keşfedebileceğiniz şeylerin ve yerlerin sayısı bir hayli kısıtlı ve diğer Zelda oyunları gibi dayanıklılık barınızın aksine o anda sahip olduğunuz yeteneklere baktığından oyuncuyu gereksiz yere durdurması dışında pek de bir olayı yok. Fikir ne kadar güzel olsa ve *Breath of the Wild*'da çok önemli bir yer edinse de *Skyward Sword*'da pek bir niteliğinin olduğunu söyleyemeyeceğim.

Eller havaya!

Ama tabii ki *Skyward Sword*'un asıl ve insanları en çok ayıran olayı, Wii oyunu olmasından gelen hareket sensörlü kontrolleriydi. Evet, bir kitlenin Link'in yıllardır solak olması ve bu hareket sensörlü kontroller yüzünden sağ elini kullanmaya başlamasıyla canı sıkıldı ama önemli olan Link'in hangi elini kullandığından daha çok hareket sensörlü kontrollerin kullanılması olsa gerek, değil mi?

Bu özellik tabii ki de oyunun bu versiyonunda da yer almakta; bu sefer Switch Joy Con'larının gyro sensörleri kullanılarak tabii ki. Wii versiyonunun büyük bir hayranı olmasam da Switch versiyonuna alışabildim ama sadece bilek hareketleriyle bile rahatlıkla oynanabilmesine rağmen yorduğundan dolayı uzun saatler boyunca da oturup oynayamadım maalesef. Ayrıca Wii versiyonunun aksine, Switch versiyonunda Joy Con'ların gyro sensörlerini neredeyse 5-10 dakika aralıklarla kalibre etmek gerekiyor. En ufak bir hareketinizde gyro



« Alev şeklinde bir canavar, ya da canavar şeklinde bir alev!





sensörlerinin ayarı bozuluyor ve neyse ki tek tuşa basarak otomatik olarak kalibre edebiliyorsunuz. Etrafta koştururken ya da ara sahnelerde kendimi bolca Y tuşuna basarken bulmaya başlamıştım artık kalibre olsun diye.

Tabii şu an piyasada Joy Con'ları çıkarılamayan bir Switch versiyonu da olduğundan oyunu hareket sensörlü kontroller olmadan, sadece tuşlara basarak da oynayabiliyorsunuz fakat bunun da öyle mükemmel bir alternatif olduğunu söyleyemem. Hareket sensörlü kontrollerde kılıcınızı salladığınızdan dolayı tuşlu kontrollerde de buna yakın bir tecrübe sunmak adına sağ analoğunuzu işgal ediyor ve kamerayla etrafa bakınmak için de bu sefer L tuşuna basılı tutarak sağ analoğu kullanmanız gerekiyor. Ayrıca kılıcı salladığınız yerin tersine gidiyor oluşu da bayağı bir alışma süreci gerektiriyor. Her ne kadar süzülme kısımlarında tuşlu kontroller daha kullanışlı olsa da oyunun geri kalanında kılıç sallamak için analog kullanmak çok sıkıcı bir olay ve hareket sensörlü kontroller kadar akıcı da değil. Kısaca iki kontrol şeması da tam olarak akıcı bir oynanış sunmuyor. Hangisine alışırsanız diğeri daha kötü gelecek ve tuhaf bir şekilde ben hareket sensörlü kontrollere bayağı bir alıştım.

Wii versiyonuna göre yapılan iyileştirmeler sadece kontrol seçenekleri değil. Wii'deki 480p 30fps versiyon gitmiş doğal olarak. Yerine taşınabilir haldeyken 720p 60fps, TV modundayken de 1080p 60fps modu gelmiş. Herhangi bir kare düşüşüyle de karşılaşmadım. Grafiklerde genel olarak iyileştirmeler var. Bazı kaplamalar hâlâ Wii'de kalmış gibi görünüyor ama o kadar da göze batmıyor 4K bir ekranda oynamazsanız. Bunun yanı sıra zamanında oynamış birçok oyuncuyu gıcık eden, oyun boyunca yanınızdan ayrılmayan ve yardımcınız görevi gören Fi'nin sürekli ekrana fırlaması azaltılmış, tercihe bağlı olarak Fi'ye danışabilme eklenmiş. Ayrıca artık diyalogları hızlıca atlama ve ara sahneleri direkt olarak atlama gibi seçenekler de var.



Karmaşık duygular

Fakat bu eklenen özelliklerin neredeyse hiçbiri bana 60 doları hak edebilecek bir Remaster gibi hissettirmiyor; özellikle de oyunun Wii'ye 50 dolardan çıktığını düşünürsek. Sadece oyunu günümüzde ve çıkacağı tüm platformlarda oynanabilecek hale getirmişler ve 60 dolar biraz fazla gibi hissettiriyor günün sonunda. Nintendo'nun son dönemde eleştirebileceğim en büyük problemi kesinlikle fiyatlandırma konusundaki tavırları ve maalesef pek değişeceklerini de sanmıyorum.

Komiktir, bu oyunu incelemek için istediğimde başından bayağı negatif bir şekilde kalkıp en sevmediğim Zelda oyunu olduğu konusunda tamamen ikna olacağıma inanıyordum. Ama tam aksine oyunu daha çok severek ve herkes için olmasa da serinin kendisi için bayağı önemli yere sahip olan oyunlardan biri olduğunu düşünerek kalktım. *Breath of the Wild*'ın sandbox oynanışını, açık dünyasını, kısaca direkt kendisini çok seviyor olsam da dürüst olayım, yıllar sonra tekrar klasik formülde bir üç boyutlu Zelda oyunu tecrübe etmek güzel oldu. Darısı *Wind Waker HD*'nin başına.







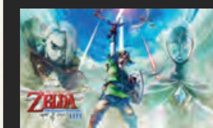
+

- Mekaniksel açıdan hiç fena yaşlanmamış
- Hikâye ve karakterler akılda kalıcı
- Görselliği sanat tasarımı tercihiyle bugün bile güzel
- Serinin hâlâ en iyi zindanlarına sahip

−

- Hareket sensörlü kontroller de tuşlu kontroller de harika alternatifler değil
- 60 dolarlık fiyat etiketinin karşılığını veren yenilikler yok

8



Son Karar

Duyurulduğunda burun kıvırmış olabilirsiniz ama Switch için gayet mantıklı bir Remaster tercihi olduğuna oyn dıkça benim gibi siz de ikna olacaksınız.

TÜR: Aksiyon-Macera | **YAPIM:** Tantalus Media, Nintendo EPD | **DAĞITIM:** Nintendo
KUTULU FİYATI: 739 ₺ | **DİJİTAL İNDİRME:** 60 $ (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 12+

Jöle kesmek kahramanlığın fıtratında var



CRIS TALES

Zaman kimseden yana değildir

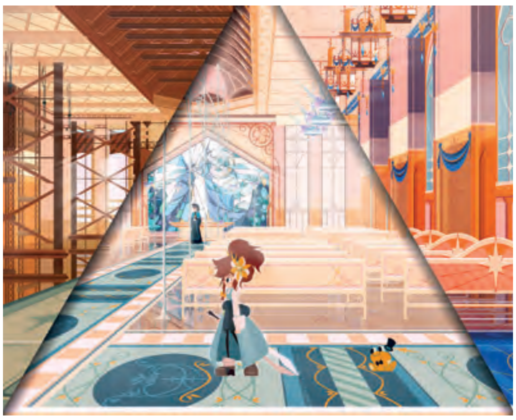
EREN ERYÜREKLİ

Video oyunları denildiğinde Kolombiya aklınıza ilk gelen ülke olmayacaktır ama oradan dumanı üstünde tüterken servis edilen *Cris Tales* bundan sonra oradaki yapımcıları ciddiye almamız gerektiğinin canlı bir ispatı gibi. Kusursuz değil tabii ki ama piyasadaki pek çok AAA oyunda olmayan bir kalbe ve içtenliğe sahip. Masalsı diyarları özleyenler takılsın peşime.

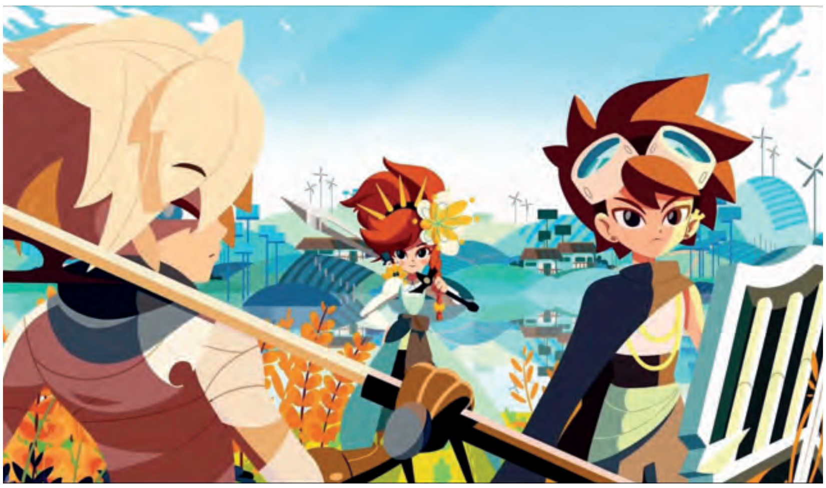
Buralar böyleee bostandı be!

Kahramanımız Crisbell yetimhanede büyümüş, yardımsever ve iyilik timsali bir kızcağız. Günün birinde isminin sonradan Matias olduğunu öğreneceğimiz konuşan bir kurbağanın peşine takılan Crisbell bu sayede çeşitli güçleri olduğunu keşfediyor ve maceramız da başlamış oluyor. Crisbell'ün güçleri daha çok zamanı manipüle etmekle ilgili ve bunları hem haritalarda dolaşırken hem de sıra tabanlı savaşlarda kullanabiliyor. Zaten daha oyunun ilk kısımlarında ekranımızda oluşan bir üçgen vasıtasıyla bir mekânın geçmiş, gelecek ve bugünkü hallerini görebiliyoruz. Hatta bu geçişler vasıtasıyla ortamdaki karakterlerin de 3 versiyonunu görüp nereden nereye geldiklerini izlemek ve çoğunlukla da şaşırmak mümkün. Ekibin buradaki planlamasına hayran kaldım zira her bir ortam 3 kere çizilmiş her zaman dilimini hissettirmek için. Geçmişte harika görünen bir şehir, gelecekte yıkıntılar içindeyse doğru insanlarla konuşarak bu şehrin kaderini değiştirebiliyoruz. Örneğin gelecekte bir yeri sel bastıysa kanalizasyon sistemini bugün düzeltmek işe yarayabiliyor ve ayrıca bölgelerin genel kaderi için de farklı seçimler yapabiliyoruz öykü ilerledikçe. Görsellik olarak oyun bu farkları bize çok net hissettiren temiz, klasik Disneyvari bir animasyon stiline sahip. Ortamlarda gördüğümüz her şey elle çizilip hareketlendirilmiş ve sanki açılınca içinden karton karakterler ve evler çıkan masal kitaplarını andırıyorlar (O kitapları da ne severdim yalnız!). Bu şahane görsellik daha da şahane, fantazyanın dibine vuran müziklerle perçinlenmiş ve ortamlarda bu müzikler eşliğinde gezmek bana eski Final Fantasy ya da Dragon Quest oyunlarında dere tepe düz gittiğim o saf keşif anlarını hatırlattı ve mutlu oldum istemsizce.

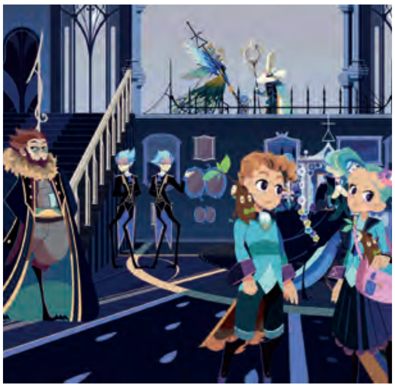
Elbette yapayalnız gezmiyoruz buralarda ve olayların henüz erken safhalarında yanımıza katılan Christopher ve Willhelm'e çok geçmeden ısınıyorsunuz. Matias'ı da dâhil edersek dörtlümüz o dünyada olan biteni de umursamamızı sağlıyor çoğunlukla. Özellikle Willhelm'in hiç göründüğü gibi olmadığı ve diyaloglarının neden o kadar kinayeli olduğunu anladığımda oyundaki yazım kalitesine şapka çıkarttım. Zaman zaman bolca kaybolsam ve rastgele savaşlar yer yer bayıcı olsa da oyunun dünyasını keşfetmek ve renkli karakterleriyle tanışmak cidden çok keyifli ve devam etmenizi sağlayan ana unsur aynı zamanda. Eh, Final Fantasy, Chrono Trigger ve Persona gibi meşhur JRYO'lara öykünen bir oyundan da bu beklenilmeli. İşin savaş kısmıysa biraz daha çetrefilli ve yorucu ama bahsetmesem olmaz özellikleri de var.



Bazı bulmacalarda Matias'ı da etkin şekilde kullanmanız lazım







Beklemediğim kadar çok ve enteresan karakter mevcut oyunun dünyasında

Sıramı savamadım

Şahsen 20 yıldan fazladır pek çok JRYO oynadım ve artık şu ekranda görünmeyen ve rastgele beliren düşmanlarla savaşmaktan net şekilde bıktım. Dolayısıyla masal gibi diyarlarda dolaşıp enteresan zaman mekanikleriyle bulmacalar çözmeye çalışırken kendimi bir anda gereksiz bir savaşın içinde bulmak canımı sıktı çoğunlukla. Neyse ki yapımcılar savaşların çok da banal geçmemesi için enteresan fikirler üretmişler. Misal rakibiniz gelecekte kocamış bir kurt ve oldukça güçlü; Crisbell'in güçleriyle bu rakibi alıp geçmişe atıyor ve pek de iyi vuramayan bir köpeciğe dönüşmesini sağlayabiliyoruz veya günümüzde bir kalkanı ıslattığınızda geleceğe atarsanız düşmanı, kalkan yılların etkisiyle paslanmış ve harap olmuş vaziyete gelip kolayca hasar alabiliyor. Veya hamlelerde doğru zamanlamayla vuruş tuşuna basarsanız hem kritik vurabiliyor hem de savuşturma yapabiliyor karakterimiz. Bu gibi mekanikler ekibe her yeni eklenen karakterle daha da derinleşen taktiklerin önünü açıyor ve yaratıcılığınızı kullanmanızı sağlıyor savaşlarda. Ama hem düşman çeşidinin az olması hem de başlarda hayli zevkli olan boss savaşlarının bir yerden sonra tekrar etmesi savaşların cazibesini ve gerekliliğini azaltıyor. Dolayısıyla "keşke haritalarda düşmanları görüp gerektiğinde savaşma şansımız olsaydı kendileriyle" diye içimden geçirdim çoğunlukla. Yoksa oyunun izleği, anlatmaya çalıştığı dertleri falan gayet yerli yerinde ve farklı bir kültürden gelme çeşitli orijinallikler barındırıyor. Yapımcı ekibin Kolombiya kültürünü sağa sola yedirerek herkese hitap edecek böylesi bir fantastik dünya kurması ve onun içinde ayakları yere basan böylesi keyifli bir öyküyü anlatabilmesi bence yerli yapımcılara da örnek olacak cinsten bir başarı. Hazır oyun Game Pass'te de varken en azından birkaç saat oynamanızı öneririm, zira dünyadaki kültürel çeşitliliğin değerini şık bir biçimde yeniden hatırlatıyor oyunumuz.



Gelecek parlak

Cris Tales eski Japon RYO'larına bir aşk mektubu ve öyle güzel bir kaligrafiyle yazılmış ki sizi konusu gereği soktuğu zaman tüneline gerçek anlamda da sokmayı başarıyor ve yaklaşık 25-30 saatlik gayet tatlı bir macera yaşatıyor. Bu süreyi pekâlâ bolca grind yaparak, lüzumsuz savaşlara girip güçlenerek uzatabilirsiniz ama çok da gerek yok; zira dediğim gibi savaşlardaki çeşitlilik bir dereceye kadar kurtarıyor. O yüzden hikâye odaklı oynamak Cris Tales'den maksimum keyfi almanız için daha etkili bir yöntem. Sonuçta her dakikamız değerli ve o dakikaları bir gariban yaratığı daha öldürmektense ihtiyacı olan birine yardım ederek geçirmek çok daha tatminkâr bir his.

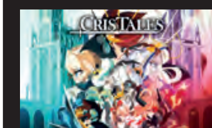
+

- Görsellik Disney animasyonlarını aratmıyor
- Müzikler de değme JRYO'nun her zaman ulaşamadığı kalitede
- Zamanı ilerletip geriletme mekanikleri zekice düşünülmüş
- 3 ayrı zamanı aynı anda görüp müdahale edebilmek müthiş bir his
- Karakterler çok iyi yazılmış
- Kolombiya'nın kendine has kültürü oyuna güzel yedirilmiş

–

- Rastgele savaşlara bünyeyi yoruyor
- Tekrar eden boss savaşları
- Zaman zaman amacınızı tam anlayamayıp kaybolmak olası
- Yer yer seslendirmeler çok yapay kalmış
- Ufak tefek ses seviyesi hataları

8



Son Karar

Cris Tales klasik JRYO formüllerine kendine has incelikler katarak ilerleyen gayet keyifli bir macera vadediyor.

TÜR: JRYO | **YAPIM:** Dreams Uncorporated, Syck | **DAĞITIM:** Modus Games | **YAŞ SINIRI:** 12+
DİJİTAL İNDİRME: 190 TL (Steam), 350 TL (PSN), 285 TL (XBL / Game Pass'e dâhil), 40 Euro (Nintendo eShop)

CHERNOBYLITE

Mantar ve ottan koca bir üs inşa etmek...

ANTON SEMCHENKO

Chernobylite gibi bir oyunun incelemesini yazmak çok zor. Oyun kesinlikle kötü değil. Hatta bilim kurgu, gerilim, gizem, gizlik ve açık uçlu bölümler ilginizi çekiyorsa ilk fırsatta oyunu oynayın derim. Peki bu oyunu neden bu kadar sevdin ve neden öneriyorsun diye sorarsanız bu Word dokümanına baktığım gibi boş boş bakarım suratınıza. "Güzel abi işte, alın oynayın!" diyerek sıyrılmak istiyorum işin içinden. Bu şekilde kıvranmamın sebebi oyunda değişik bir mekaniğin olmaması.

Hikâyeyi ve karakterleri bir kenara bırakırsak hep bildiğimiz şeylerle karşılaşıyoruz. Açık uçlu bölümler, üs kurma, ekipmanımızı geliştirmek için kaynak toplama, hafif RYO öğeleri falan var oyunda. Üstelik bu mekanikler çok güzel işlenmiş, hiçbirisi sıkmıyor veya sırıtmıyor.

Sovyet işi Gordon Freeman

Batının özel eğitimli askerlere ve uzaylı işgal güçlerine kafa tutacak bir fizikçisi olur da Sovyetler'in olmaz mı? Olur tabii! Buyurun sizi ana kahramanımız Igor Himinuk'la tanıştırayım. Hem karşısındaki insan soru sorunca öyle bön bön bakmıyor da suratına. Efendi efendi cevap veriyor. Cephanesi Gordon kadar kalabalık veya çeşitli değil; sonuçta yoklukta büyüdü. Ama kendisi pek bir hamarat! Yerden topladığı ot ve mantarlardan elindeki altı patlara dürbün yapabilecek kadar yetenekli bir arkadaş. *(Bi' dakka, ne? -Can)*

Üstelik Igor çok daha gerçekçi ve mütevazı bir karakter. Dünyayı kurtarma gibi bir amacı yok. Tek derdi Çernobil Güç Santrali'nde birlikte çalıştığı ve kazada kaybettiği nişanlısı Tatyana'yı bulmak. Tatyana'nın hayatta olduğundan oldukça emin çünkü kendisi Igor'un rüyalarına girip yardım istemekte. Böylece başarısızlıkla sonuçlanan bir ilk girişimin ardından yeni bir ekip toplayıp düzgün bir planla Çernobil Güç Santrali'ne dönmeye koyuluyor Igor.

Sanırım gözüme çarpan tek değişik mekanik oyun boyunca yaptığımız seçimleri öldükten sonra değiştirebilme imkânımız. Hemen hemen her görevde oyunu etkileyebilecek seçimlerle karşılaşıyoruz. Bu seçimlerin bazıları sadece karakterlerle olan ilişkimizi belirlerken bazıları da bölümlerin biraz değişmesiyle sonuçlanabiliyor. Ee bu da iyi bir şey çünkü aynı bölümlere sık sık geri dönüyoruz.

Neyse ki bölümler görece küçük. Üstelik keşfedecek çok şey var ve ilk bir iki oynayışınızda birçok önemli detayı kaçırabiliyorsunuz. Hem az önce bahsettiğim ufak değişiklikler sayesinde aynı şeyi tekrar tekrar yapıyormuşsunuz hissine kapılmıyorsunuz.

Tabii her an ölüp yaptığımız seçimleri değiştirebileceğimizi hatırlayınca olayın bir ağırlığı kalmıyor diye düşünebilirsiniz. Ama bu seçimler birbirinden kötü olduğu için ne yapsak sıkıntı. Hem ne yaparsak yapalım oyunun sonu durup yaptıklarımızı ve sonuçlarını bir daha düşünmemize neden oluyor.

Chernobylite'ın bana batan en büyük eksisi de bu seçim değiştirme mekani-

Rus radyasyonu

Geçen ayki "Rus Radyasyonu Dolu Anlar" yazımda Chernobylite için "STALKER gibi ama Fallout 4 tarzı bir RYO" demiştim. Benzetme için özellikle Fallout 4'ü seçmemin sebebi üs kurma mekanikleriydi. Oyunu biraz oynadıktan sonra epey yanıldığımı fark ettim. Fallout 4'ten farklı olarak tek bir üssümüz var ve buradayken kimse bize saldırmıyor. Açık bir dünya da yok. STALKER'la olan tek benzerliğiyse olayın Çernobil'de geçmesi diyebilirim. Üstelik geliştiriciler de Rus değil, Polonyalı. Ana karakterimiz Ukraynalı. Evet gördüğünüz gibi tanıtım videoları bu kadar yanıltıcı olabiliyor işte.



Bu devirde bebeklerin sevimli oyuncak olduklarına inanan kaldı mı gerçekten?







Kumandan Shepard demişken... Conduit mi o?

ğiyle ilgili. Seçimi değiştirmek için kısa bir süreliğine o ana gidiyoruz ama ilgili diyalog bittikten sonrasını göremiyoruz ve önemli olayları kaçırabiliyoruz.

Tabii hiçbir şeyi kaçırmak istemezseniz ve oyunun süresini uzatmak isterseniz olayı tamamen unutup baştan oynayabilirsiniz. Unutmak diyorum ama aslında ana karakterimiz hiçbir şeyi unutmuyor, biz olayları nasıl tecrübe ediyorsak o da öyle ediyor.

Kumandan Shepard'ın askerleriyiz!

Seçimlerimiz ekibimizdeki karakterlerle ilişkilerimizi de etkiliyor. Oyun boyunca Mass Effect misali çeşitli karakterlerle karşılaşıyoruz. Doğal olarak bu arkadaşların gönlünü alıp onları takımımıza dâhil etmeye çalışıyoruz.

Ama Mass Effect'ten farklı olarak herkesi mutlu edemiyoruz. Öyle sadakat görevlerini yapayım, herkes beni sevsin, hep birlikte mutlu mesut yaşayalım diyemiyoruz yani. Birisinin hoşuna gidecek bir seçim bir başkasının sizden nefret etmesine sebep olabiliyor. Bazen de bizim çıkarlarımız başka bir takım üyesinin çıkarlarıyla ters düşebiliyor. Birisiyle aranızı yeterince bozarsanız hiç affetmez, ertesi gün takımı terk eder.

Takımımıza kattığımız bu sevimsiz arkadaşların tek işlevi telsizden isteklerini bildirip bizi mutsuz etmek değil. Ana karakterimizin gelişiminden onlar sorumlu. Yeterince tecrübe puanı kazandıktan sonra takım arkadaşlarımızın yanlarına gidip bildiklerini bize öğretmelerini isteyebiliyoruz. Sırf bu sebeple sevmediğimiz birisini takımda tutmak için hoşumuza gitmeyen kararlar almamız gerekebiliyor. Hem görev aralarında yanlarına gidip sohbet edebiliyor, hikâyelerini ve neden bu kadar sevimsiz olduklarını öğrenebiliyoruz.

Güzel abi işte!

Yazının başında da söylediğim gibi geriye kalan mekanikler hep bildiğimiz şeyler. Güne uyanarak başlıyoruz, görevleri seçtiğimiz gözlem noktasına gidiyoruz, kendimiz ve ekipteki diğer karakterler için görevler seçiyoruz ve ilgili bölüme gidiyoruz. Bölümü keşfedip görevi yerine getirince de üssümüze geri dönüyoruz. Geliştirmelerimizi yapıyor, üssümüzü geliştiriyor, karakterlerle konuşuyor ve yatıyoruz. Ertesi gün aynı döngüyü tekrarlıyoruz.

Özetle burada aklınızı başınızdan alacak yeni bir şey yok. *(Nasıl yok yahu?! Adam mantar ve ottan dürbün yapıyor dedin! -Can)* Ama aradığınız şey cilalı bir oyun, sağlam mekanikler, güzel hikâye, ilginç karakterler ve Pripyat ise Chernobylite sizi fazlasıyla mutlu edecektir.

En yeşil enerji kaynağı

Küresel ısınmanın sonuçlarını canlı canlı görmeye başladığımız bu yıllarda yeşil enerjiye daha çok yatırım yapmaya başladık. Güneş panelleri olsun rüzgâr türbinleri olsun birçok alternatif öneriliyor ve geliştiriliyor. Ancak bildiğiniz gibi bu enerji kaynaklarının en büyük sorunu verimlilikleri. Öte yandan elimizde hali hazırda hepsinden daha yeşil ve yüzlerce kat daha verimli bir enerji kaynağı var: Nükleer enerji santralleri. Hayır yeşil kelimesini "yeşil yeşil parlıyor" anlamında kullanmadım. Nükleer enerji santralleri üretilen birim enerji başına çevreye ve insana en az zarar veren enerji kaynaklarıdır. Ve evet, bu istatistiğe Çernobil dahil bütün nükleer kazalar dâhil. Kömür kullanarak üretilen bir birim enerji için (TW/saat) yaklaşık 161 insan hayatını kaybediyor. Doğal gaz kullanımında 4, güneş enerjisi kullanımında 0.44, rüzar enerjisi kullanımında 0.15, nükleer enerji kullanımında ise 0.04 kişi hayatını kaybediyor. Nükleer enerji santrallerin karbon salınımıysa sıfıra yakın.

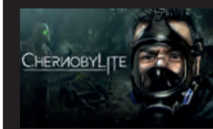
+

- Seçimleri değiştirebilmek
- Atmosfer ve görseller
- Zor seçimler
- İlginç (!?) karakterler
- Gizemli bir bilim kurgu hikâyesi

−

- Seçimleri değiştirebilmek
- Bugüne kadar görmediğimiz yeni bir şey yok

8



Son Karar

STALKER'lardan sıkıldıysanız veya hataları yüzünden çekemiyorsanız ama canınız Çernobil radyasyonu çekiyorsa Chernobylite güzel bir alternatif.

TÜR: FPS | **YAPIM:** The Farm 51 | **DAĞITIM**: All in! Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 89 TL (Steam)



Canavar da olsa dost dosttur

EREN ERYÜREKLİ

Bu yıl Monster Hunter severler için ihya olma yılıydı adeta. Bir sinema filmi, ana seriye gelen yeni bir oyun, yeni tanıtılan koleksiyon figürleri ve şimdi de spin-off serisinin yeni oyunu olan *Monster Hunter Stories 2*. İlk oyun önce 3DS'e sonra akıllı telefonlara ve tabletlere gelmişti. Onun öyküsündeki bazı karakterler burada da yer alıyor almasına ama ikinci oyun ilkine çok da bel bağlamayan kendi ayakları üzerinde duran bir yapım. O yüzden "İlkini oynayamadım bunda konuyu anlar mıyım?" gibi dertleriniz olmasın hiç. Bu önemli notu aradan çıkarttığıma göre size "canavarı kesme, canavarı öp" oyununun devamı nasılmış anlatmaya girişebilirim.

Taş, Kağıt, Makas

Savaşlarda dikkatinizi çekecektir hep 3 tip saldırı kullanılıyor. Bunlar Power, Speed ve Technical şeklindeler ve her birisi diğerine üstün geliyor. Saldırınızı yaparken karşınızdaki rakibin bu üçünden hangisini yapacağını doğru tahmin eder ve doğru karşılığı verirseniz çok az hasarla veya hasarsız sıranızı geçirmiş oluyorsunuz. Aynı şekilde üç tip silah türü var delici, kesici ve ezici olmak üzere ve canavarların çeşitli parçaları bunlardan daha fazla hasar alıyor tıpkı ana oyunda olduğu gibi. Dolayısıyla doğru parçaya doğru silahla saldırmak oyunda sizi oldukça avantajlı duruma sokacak yer yer özel saldırıları yapmanıza olanak tanıyacaktır.

Haritacılık Kazanacak

Monster Hunter Stories oldukça geniş haritalara sahip ve bunların içinde yürü babam yürü yapmak bazen bayıcı olabiliyor. Bu noktada imdadımıza Fast Travel yetişiyor ve oyunun size pek de güzel açıklamadığı bir nokta olarak bu imkânı yalnızca belli noktalardan değil oyunun her anında kullanabiliyorsunuz. Bunu neden doğru dürüst açıklamamışlar bilmiyorum ama uzun yürüme seanslarından sonra ilaç gibi geliyor direk kasabaya ışınlanmak.

Genetik Bir Sanattır

Ana yazıda genetik değiştirme özelliğinden bahsetmiştim, oyunun bu sistemi biraz açmak gerekirse söz gelimi elinizdeki Nargacuga'ya kritik hasarı veren bir gen aktarıp bunu hız özelliğiyle bağladınız, yanına da kritik vuruşların hasarını arttıran bir gen koydunuz. Bu üçü benzer sembolde veya aynı renkteyse birbirine bağlanıp güçleniyor doğru dizilimde ve bu sayede Narga kardeşimiz hem daha seri vurmaya hem de vurduğu kritikler daha çok hasar vermeye başlıyor.



Canavarların masalları

Evvel zaman içinde ama o kadar da evvel olmayan bir zamanda Red isimli efsanevi bir Monster Rider (Hunter'lar avcıyken, Rider'lar, yani biniciler canavarlarla bağ kurup ortaklaşa yaşayan insanlar) yine efsanevi bir Rathalos'la dostluk kurmuş ve bu Rathalos büyükçe bir binici köyünün koruyuculuğunu üstlenmiştir. Olayların geçtiği günümüzdeyse oyuncunun kendi belirlediği karakteri olan genç biniciye Wyverian ırkından gizemli bir kız bu Rathalos'un yumurtasını emanet eder; zira biz bu Red'in torunuyuzdur fakat yumurtadan efsanelerde bahsi geçen korkunç ejder Razewing Rathalos'un çıkma ihtimali ve nihayetinde dünyaya yıkım getireceği konuşulmaya başlar yaşlılar arasında. Bu esnada biz çoktan köyümüzden çıkıp maceraya atılmış oluyoruz zaten. Bu büyük sorumlulukla yollara koyulduğumuz oyunda senaryo hem yazım olarak güzel ilerliyor hem de üzerinde büyük emek olan ara sahneler ilgiyi canlı tutuyor ve oyun bu yönden ilkinden çok daha başarılı. Aynı şekilde karakterimizin Monstie'leriyle (üzerine binip savaşabildiğimiz canavarlara monstie deniyor) arasındaki bağı da daha doyurucu şekilde hissetme şansımız olmuş. Zaten adında "hikâye" geçen bir oyundan daha azını da beklemezdim ama ikinci oyun cidden alıp götürüyor insanı ve gram sıkılmıyorsunuz arada geçen muhabbetlerden. Tabii burada artık oynanıştan da biraz bahsetmeliyim bence.

Pokemonsterhunter

İlk oyunun kaynak topla, savaş, yumurta topla, güçlen, tekrar et döngüsü burada da geçerli ve eğer kendinizi çok grind'a kaptırmazsanız sıkıcı değil pek. Ama bu bir Monster Hunter oyunu sonuçta ve başarının altın anahtarı yine tabii ki grind. Kaynak toplamak kolaylaşmış ve *Monster Hunter World*'ün pratik mekanikleri aynen buraya da aktarılmış onun için sadece haritada dolanmanız yeterli ama bizim esas ödülümüz tabii ki canavar yumurtaları. Bu yumurtaları genelde sağda solda rastgele çıkan yuvalarda bulduğumuz gibi kimisi



Sırf saçım kızıl diye değil vallahi.



Canavar Uzmanından Hayatı Kolaylaştıran İpuçları

- Oyunun başlarında fazla grind kasmayın, elinize ne geliyorsa onunla idare edin zira ileriki saflarda toplamak isteyeceğiniz çok daha güçlü canavarlar daha sık karşınıza çıkacak.

- Senaryoda o kısma geldiğinizde muhakkak bir Nargacuga edinin. Kendisi Stealth özelliğine sahip ve haritada ilerlerken hiçbir yaratığın sizi görememesini sağlıyor bu yetenek. Bu sayede gereksiz savaşlardan uzak durarak hızlıca haritayı gezip amaçladığınız noktalara ulaşabilirsiniz.

- Zindanların içinden bile Fast Travel yapabildiğinizi söylemiş miydim?

- Aynı noktaya Fast Travel yaparak sürekli ender canavarların bulunduğu zindanları yeniden yaratabildiğinizi de ekleyeyim buna. Fast Travel candır.

- Yumurtaların ağırı ve kokanı iyidir demiştim ana yazıda. En nadir genlerin çıkması için yuvalardan yeni yumurta almaya devam edin. Bazen gökkuşağı ışığı saçan yumurtalara denk gelebiliyorsunuz son şansınızda.

- Köylerdeki sunaklara ne kadar çok adak adarsanız seviyelerini o kadar hızlı geliştirebilirsiniz ve sağladıkları bonuslar o kadar etkili olur.

- Sağda solda nadir yaratıklara rastlayacaksınız, onlarla savaşı kazanmaya yakın bir paintball atın ve savaş bitiminde kaçmasını sağlayın. Savaş sonrasında yaratığın yumurtasının olduğu in ortaya çıkacaktır.

- Soğuk bölgelerde Hot Drink'lerinizi içmeyi unutmayın; savaşa girdiğinizde tir tir titrerken bulabilirsiniz kendinizi.

- İleri seviye canavarları geliştirirken co-op görevleri oldukça işinize yarayacaktır.

- Her silahı ve zırhı son seviyeye getireceğim diye uğraşmayın özellikle oyunun ortalarından sonra birbiri ardına gayet güçlü canavarlar çıkmaya başlıyor. Onların zırh ve silahlarına kasmak daha etkili.

- Senaryo haricinde de gitmediğiniz yerlere gidin, normalde savaşarak kazanacağınız yumurtayı başıboş bir halde bulup eve götürebilirsiniz.

- Kullanmadığınız ama güçlü genlere sahip canavarları keşif görevlerine yollayıp geliştirmeyi unutmayın, sürpriz genler açılıyor seviye atladıkça.

- Bazı doğru zamanlamalı hareketleriniz ve ortak saldırılar kinship seviyinizi daha hızlı yükseltiyor.

- Ratha'nız başlarda etkisiz kalsa da hikâye ilerledikçe güçlenecek epey, ona zaman tanıyın :)





de yenip kaçırdığınız canavarların oluşturduğu yuvalardan toplanıyor ve ÇOK fazlalar. "Gotta catch em' all" kafasına girecekseniz Allah kolaylık versin zira toplamda 125 çeşit Monstie yumurtası var oyunda ve bunlara gün geçtikçe yenilerinin de eklendiğini hatırlatayım güncellemelerle. Bu canavarların bir kısmı aynısının laciverti tabii ama yine de onların bile kendi içlerinde oldukça değişik özellikleri olduğunu söylemem gerek. Takımımızda toplam 6 canavarla gezebiliyoruz ama haritada yalnızca birine binebiliyoruz. Tıpkı Pokémon oyunlarında olduğu gibi önümüze bir engel çıktığında o engeli aşabilecek arkadaşın yanımızda olması işimize geliyor. Bazı canavar asmalara tırmanabiliyorken kimisi suda yüzebiliyor; zıplayanı var, uçanı var, haritada kaynak bulanı var, gizlenebileni var, saymakla bitmez yani oyundaki çeşitlilik. Tabii bu yumurtaları alırken dikkat etmemiz gereken hususlar var, ağır ve güzel kokan yumurtalar genellikle genetik olarak daha kaliteli bir canavar bulacağımız anlamına geliyor, hafif ve kötü kokanlarsa bundan anca omlet olur kıvamında yumurtalar. O yüzden yuvadan yumurtayı (ç)aldığınızda yanımızdaki kedi kardeş Navirou'nun yorumlarına kulak verin, çünkü kediler hep en iyisini bilir, değil mi?

Gezelim görelim savaşalım

Yumurtayı aldıktan sonra işimiz bitmiyor tabii. Önce onun kasabadaki ahırlarda kuluçkadan çıkmasını sağlamalı sonra da ekibe alarak veya bir grup başka canavarla keşif gezilerine yollayarak gelişmesine ön ayak olmalıyız. Her canavarın 9 slotlu bir gen havuzu var ve seviye atladıkça bu gen havuzunda kilitli slotlar





Tigrex'e böyle binmek Ferrari hissi vermiyor değil.





açılarak size canavarı geliştirmek için alan vermiş oluyor. Elinizdeki dandik canavarların sevdiğiniz bir özelliğini geliştirmek istediğiniz canavara verebiliyorsunuz ama bu esnada dandik hayvan da yok oluyor (yani kurban veriyorsunuz). Bu sistem işin RYO yönünü bir hayli geliştirerek uzun süre kafa patlatacağınız karakter geliştirme seanslarına dönüşüyor ki genel oynanışı biraz fazla tekrar eden bir yapım için bu aralar altın değerinde bence. Bir de örneğin aynı sembol veya renkte özellikleri çapraz veya düz çizgi halinde sıralarsanız o özellik hayvanda daha bir güçleniyor ve savaşlarda öne çıkan bir özelliğe dönüşüyor. Böyle böyle yüzlerce belki binlerce kombinasyon şansı var oyunda ve eldeki canavar çeşitliliğini de düşünürseniz dipsiz bir kuyu bu gen sistemi. Savaşlarsa sıra tabanlı serinin geleneğine ters biçimde ama gayet de zevkli ve akıcı geçiyorlar; zaten hızlandırma da koymuşlar lâkin en azından bir kez canavarlarınızla yaptığınız özel hareketleri izleyin derim. Hem görsel olarak çok keyifliler hem de oyunun o daha çocuksu ve eğlenceli yanına destek atıyorlar. Tabii çocuksu dediysem bu kesinlikle bir çocuk oyunu değil ve gençleri korkutabilecek pek çok sahne de mevcut, o yönden oynamakta bir çekincesi olmasın yaşı büyük olanların.

Nice dost bildiğimiz insan değildi; nice insan bildiğimiz dost değildi

Capcom'un bu yılki başarısı cidden göz kamaştırıcı. Son üç yıldaki yükselen grafikleri oyunlarını tam ve kaliteyi asla ikinci plana atmayarak çıkarmalarında yatıyor bence. Monster Hunter Stories 2 de ilk oyunun üstüne her açıdan koyması, çeşitliliği, stratejik derinliği ve iç ısıtan senaryosuyla seriyi bozmuyor kesinlikle. Switch'teki performans düşüşleri ve yükleme süreleri (PC'de gayet güzel akıyor bu arada) biraz can sıkıcı ve haritalarda gezinmek bazen fazla tekrar hissi yaşatsa da uzun saatlerinizi gömebileceğiniz nitelikli bir iş olmuş. Monster Hunter hayranları zaten çoktan favori canavarlarına binip maceraya atıldılar bile ama seriyle hiç haşır neşir olmadıysanız dahi size eğlenceli saatler geçirteceği kesin olan bu oyuna bir şans verin derim. Belki binicilikte ustalaştıktan sonra avcılığa da meyleder içinizdeki arkaik içgüdüler kim bilir?

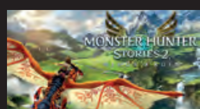
+

- Kocaman bir dünya ve toplanacak bol bol canavar
- Savaşlardaki özel hareketleri seyretmesi çok keyifli
- Müzikler yine harika
- Canavarların ayrıştırıcı özellikleri iyi düşünülmüş
- Öykü sürükleyici
- Ara sahneler doyurucu
- Oyunun tüm mekanikleri birbiriyle uyumlu
- Sıra tabanlı savaş sistemi baymıyor
- Genetik mekaniği derya deniz
- MH:World'den gelen pratikler gayet iyi yedirilmiş oyuna

−

- Switch'te frame rate epeyce düşebiliyor
- Haritalarda gezmek bazen sıkıcı hale geliyor
- Yumurta toplamak bazen eziyet
- Haritadaki diğer canavarların bazen nereden saldırdığı belli olmuyor
- Bazı durumlarda özel noktalarda tuşa basıldığında geç tepki veriyor hayvanlar

8,5



Son Karar

Monster Hunter serisinin Pokémon'a cevabı hayli sağlam bir şekilde geldi, ayrıca anlattığı öykü de leziz.

TÜR: RYO | **YAPIM/DAĞITIM:** Capcom
DİJİTAL İNDİRME: 60 Euro (Nintendo eShop), 279 TL (Steam), 272 TL (Playstore), | **YAŞ SINIRI:** 12+



HAUNT CHASER

Oynarken kahverengi pantolon giyilmesi tavsiye edilir

CEVDET EMRE KIZILCAN

Ezelden beri kendini bile isteye korkutmanın çok da mantıklı olmadığını düşünürdüm. Yani kalp atışlarının hızlanması, tepeden tırnağa titremen, belki de korku anının verdiği boş bulunmuşlukla şöyle sinkaflı bir söz telafuz etmen... Bunlar güzel hisler miydi ki cidden? Evet, güzel hislermiş gerçekten. Üstelik bu gerginliği ve “Her an korkabilirim he” diye kendimi hazırlamama rağmen ödümün patlamasını *Haunt Chaser*’la yaşadığım için kendimi şanslı sayıyorum.

PewDiePie’ı şu an hepimizin tanımasına neden olan şey korku oyunlarının jump scare’ları ve buna verdiği kimine abartı, kimine samimi gelen tepkileri değil mi? Öyle ya da böyle bir şekilde insanlar korkmaktan, hani direkt korkma eylemini bir kenara bırakıyorum korkan birini izlemekten çok keyif alıyorlar. Nereden mi biliyorum? Discord’da oynarken eş dostun “E bi’ ekran açın da biz de izleyelim ya” demesinden. Hadi ben oynamak gibi bir şeye giriştim, sen neden izlemek için beni bu kadar darlıyorsun abi?!

İnsan hemşerisini gurbette korkuturmuş

Hani arkadaşlarınızı bir oyuna başlamaya ikna etmek için başka oyunlarla benzerliklerini kullanırsınız ya, mesela *Overwatch* başlatmak istediğiniz bir ekibe “*Team Fortress* gibi abi işte” dersiniz falan. Ben de *Haunt Chaser* için ikna odasını hazırlarken “Abi şimdi *Dead by Daylight* gibi aslında ama yani içinde bir tutam *Phasmophobia* ve *Pacify* da var yani” demiştim. %100 Türk yapımı olduğunu da belirtmekten geri kalmamıştım. Aman Allah’ım, *Haunt Chaser*’ı anca bu kadar güzel özetleyebilirmişim.

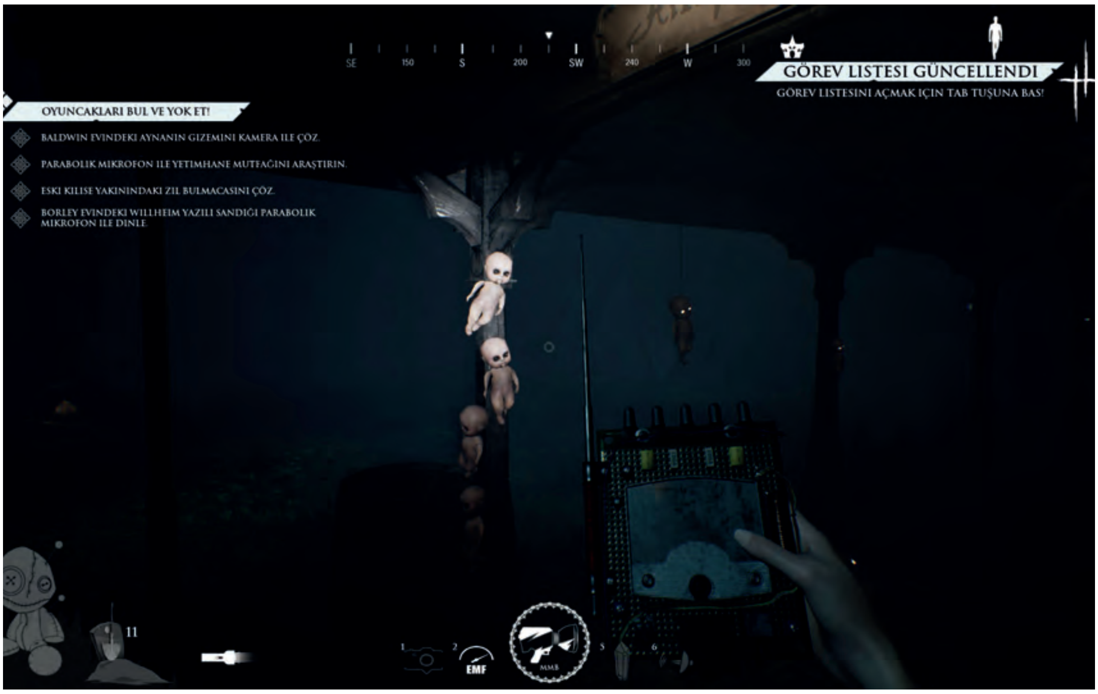
Bunu “Bu oyun özgün değil, çakma!” diye eleştirmek adına anlatmadım bu arada. Bir tane korkunç yaratık var, dört tane insan var; görev yapıp kaçmaya çalışıyorlar felsefesi eğip bükmeye çok da gelmeyen bir oyun tarzı. *Haunt Chaser* da bunun oldukça farkında ve oyunun içerisinde “Öf buna da ne gerek vardı?” şeklinde yıldıracak hiçbir mekanik yok. Odağını atmosfer, gerginlik ve korkuya çevirmiş tamamen. Ne diyebilirim ki, atmosfer harika kere harika.



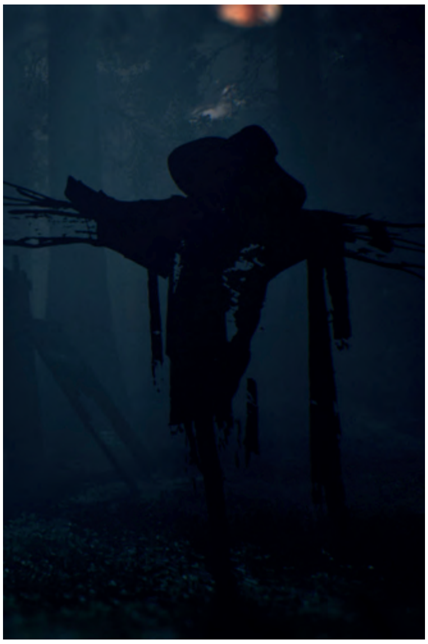
Öyümceeekkk! Koyktun mu? (Korktum)

Oyunun şu an için içerisinde sadece PvP bulunuyor. Fakat PvE kısmının da geleceği bir sır değil (Hatta siz bu satırları okurken çoktan gelmiş olacak). PvP kısmı bile oldukça güzelken PvE’nin ne tür şeylere sahip olacağını merak etmeden edemiyorum. Ama korkuyorum biraz ya. Yok kötü çıkarsa diye değil, harbiden korkuyorum...

PvP’ye önem verildiği aslında lobi ayarlarının istendiği şekilde değiştirilmesinden de rahatlıkla anlaşılabilir. Henüz daha erken erişimde olan bir oyunun çıkışında bu özellikle var olması harika bir şey. Onun dışında oyuncuların çok istediği pusulanın da 3 gün gibi inanılmaz kısa bir sürede eklendiğini ve yapımcı ekibin geri bildirimlere çok hızlı karşılık verip içerik bastığını belirtmekte de fayda var.



« Yahu ortam zaten gergin. Bir de şunları sağa sola asmayaydınız...







Ödüm pat, kalbim güm

Yüzeysel olarak anlattım ama detaya inmemiz gerekirse 4 kişiden oluşan ve Chaser adı verilen ekibin oyuncaklar toplayarak doğaüstü bir varlığın kalbini yok etmesi, oyunun temel amacı. Fakat bu doğaüstü varlığın da eli armut toplamıyor, doğaüstü bir varlık sonuçta :P Oyuncak arayışına çıkan Chaser'ları Araf'a göndererek engel olmaya çalışıyor. Bu oyunda kimsenin eli armut toplamıyor efendim! Chaser'lar da sahip olduğu tuzaklar, tılsımlar ve kameralar sayesinde bu varlığa biraz olsun karşı koyabiliyorlar.

Takım arkadaşın öldü diye üzülme, üste çıktım diye sevinme! Araf'a giden oyuncuları mezarlıktan tekrardan kaldırabilme imkânınız da bulunuyor. Bu mekaniğe âşık oldum desem yeridir. Tek sıkıntısı insanları yazılı kanalı kullanmasına zorunlu kılması. Çünkü ölen karakterinizin ismi her neyse o mezardan kaldırmanız gerekli. Araf'tayken de oyun alanında bulunan kişileri izleyebilmek de bir o kadar keyifli. Keyifli olmayan şey ne biliyor musunuz? Bütün oyuncakları topladıktan sonra kalbe koşarken doğaüstü varlığın sizi keklik gibi avlaması. Korktuğunuzla kalıyorsunuz vallahi ya!

+

- Korku dozu tam kıvamında
- Korkunç güzellikte atmosfer (Ehehe)
- Oyun alanına etki eden eşyalar iyi hissettiriyor
- Hızlı ve geri bildirimlere karşılık bolca güncelleme alıyor
- Türkçe (Doğal olarak)

−

- Türkçe oynanmasına rağmen arada İngilizce görünen şeyler
- Araf/mezarlık mekaniği oyun içerisinde anlatılabilirdi
- Kimi zaman o kadar karanlık oluyor ki duvarlara çarpıyorsunuz

Son Karar

Phasmophobia, Pacify ve Dead by Daylight'ı artık omurilikten oynayacak kıvama geldiğinizden korku yetinizi kaybettiyseniz kesinlikle Haunt Chaser'a bir şans vermelisiniz.

TÜR: Korku | **YAPIM/DAĞITIM:** Clock Wizard Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 25 TL (Steam)

Aiden gibi birini bir robota emanet etmek kötü adamın zekâsı hakkında çok şey anlatıyor olsa gerek.







WATCH DOGS: LEGION BLOODLINE

Eski dost pişman olmaz

ALİ SEZGİN

Ubisoft'un yakında dönemde çıkardığı oyunlar arasında başarılı olamamasına en çok üzüldüğüm oyun *Watch Dogs: Legion*. Seriyi özellikle sevdiğimden değil ama Ubisoft uzun süredir ilk kez aynı oyunu farklı şehirlerde, farklı temalarla sunmanın ötesinde önemli bir yeni mekanik deniyordu. *Watch Dogs: Legion*'ın ana karakteri yoktu hatırlarsanız. Onun yerine DedSec arayüzü üzerinden şehirdeki herhangi bir karakteri davanıza katılmaya ikna edebilmeniz, her karakterin oyunda önemli bir birey haline gelebilmesi gayet sıra dışı bir fikirdi.

Fikir güzeldi ama oyunun sorunları ne yazık ki klasik kontrol noktası ele geçir, haritayı aç ve tekrarla temalı "Ubisoft döngüsünün" bu yeni sistemle çalışmamasından kaynaklanıyordu. Her bireyin farklı özellikleri ve zaafları varken bunları kullanmak yerine basitçe örümcek robotlarla üsleri temizlemek daha basit bir çözüm oldu hep. Aradan biraz zaman geçince baktığımda *Watch Dogs: Legion*'ın aslında iki uyumsuz parçanın birleştirilmeye çalışması yüzünden başarısız olduğunu görmek zor değil. Eğer koca bir şehirde her karakteri ana karaktere çevirebiliyorsanız oyunun da buna uygun bir altyapıya sahip olması gerekiyor, değil mi ama?



Watch Dogs'un bu oyunla birlikte dünyanın saçma ve geyik yanlarını benimsemesi de çok iyi olmuş.

Watch Dogs: Legion'ın hikâye eklentisi *Bloodline*, asıl oyunun bir türlü çalıştırılamayan "Herkes bir kahramandır" mottosundan çıkarak oyuncuları tekrar asıl kahramanın pardösüsüne sokuyor. Şahsen fazlasıyla iki boyutlu ve jenerik bir kahraman olduğunu düşünsem de oyuncular Aiden Pierce'ı seviyorlar ve onu bir kez daha görmenin kimseyi hayal kırıklığına uğratmayacağından şüphem yok.

Oyunun hikâyesi de hiç fena değil. Aiden yeğeninin peşinden Londra'ya geliyor ama buraya geleceğin SKYNET'ini yapmaya çalışan bir başka şeytani CEO'ya denk geliyor. İkinci oyundan hatırlayabileceğiniz Wrench'le de yolları bu noktada kesişiyor. Bloodline'da hem Aiden'ı hem de Wrench'i ziyadesiyle göreceğinizi söylesem eminim serinin takipçileri gayet mutlu olacaktır.

Zaten bozuk olanı tamir etmek

Bloodline'a pek çok yönden Watch Dogs: Legion'ın yapı bozumu diyebiliriz. Oyunda sevilmeyen her şey çıkarılmış ve

yaklaşık 10 saatte bitirilebilen kısa ama doyurucu bir deneyim ortaya çıkmış: Artık sıradan birini değil de Watch Dogs oyunlarında tanıyıp sevdiğimiz önemli karakterleri kullanıyoruz. Oyunun döngüsünün en sıkıcı kısmı olan "düşmanların gezdiği bölgede bir şeyler yapma" temalı gizlilik görevleri de bir nebze daha heyecanlı hale getirilmiş.

Aiden ve Wrench'in oyuna dâhil olması da hikâyenin biraz daha tutarlı ve anlamlı hâle gelmesini sağlıyor. Legion'da karakterlerin zırt pırt değişmesi yüzünden, uzun vadeli karakter temelli hikâyeler anlatmak mümkün olmuyordu. Oyunda iki karakter olması da iyi mi kötü bir türlü emin olamadığım bir tarz yaratmış. Watch Dogs ilk çıktığında Aiden ve hikâyesinin gereksiz karanlık ve kasıntı olduğu konusunda eleştirilmişti. Serinin ikinci oyunundaysa neredeyse çoğuna Wrench'in neden olduğu bir cıvıklık hakimdi. Burada da bu farklılıklar biraz rahatsız edici biçimde öne çıkıyor. Aiden'la yine grinin tonlarından ton seçerken, Wrench'e geçince biraz daha Deadpool filmi havasında bir ortam oluşuyor. Değişikliğe karşı değilim ama bu kadar büyük bir geçiş zaman zaman yorucu olabiliyor.

Aiden ve Wrench'in karakterleri haricinde ekipmanları konusunda da ufak değişiklikler var. Aiden ortaya bir hack bombası atarak arabalardan drone'lara her şeyi kısa süreli olarak bozabiliyorken, Wrench'in ateş edildiğinde çevredeki bütün eşyaları hackleyebilen bir silahı var.

Legion'da eski oyundaki silahlar belirli noktaları ele geçirirken açılırken, Bloodline çok daha sade bir yöntem işlemiş. Ana hikâye haricindeki yan görevlerin neredeyse tamamı yeni silahlar sunuyor oyuncuya. Bu sayede 4 saatlik ana hikâyenin bir anda bitirilmesi çok zorlaştırılmış zira yeni gelen düşmanlar eğer elinizde doğru elektro silahlar yoksa ciddi hasar verecek güçlere sahipler. Silahlara ulaşmaksa genel olarak bakıldığında zor değil. Ne yazık ki görevlerin tamamı yine bir üsse girip bir şeyler yapmakla ilgili ama arada küçük sürprizler de olmuyor değil.

Yeni gelen düşmanlar da öyle kolay yenilir yutulur tipten arkadaşlar değiller. Bipedal ve neredeyse arkasını dönmediği sürece hiç hasar almayan robotlar düşünün. Bunları haklamak için bolca çevre elementlerini hacklemek ve etraflarından dolaşmak gerekiyor. Bu yüzden gizlilik de bir noktadan sonra işe yaramaz hale gelebiliyor.

Dikkat et kan çeker!

Bloodline'la ilgili en büyük sorunum anlatılan hikâyeden çok oynanışta oldu. Bloodline her ne kadar döngüyü daha eğlenceli hale getirmeye çalışsa da sorunlu kısımları tam anlamıyla egale edemiyor. Şahsen ben böyle bir ek paket çıkarıyor olsaydım, eskiye dönmek yerine çalışmayan o "herkes olabilme" mekaniğini bir tık daha çalışabilir hâle getirecek yenilikler düşünmeye çalışırdım.

İçeriğin bir diğer sorunu da bu aslında. Assasin's Creed: Valhalla'da İrlanda'ya gidip bitmek bilmeyen görevler arasında druid'lerle kapışırken Bloodline'da farklı karakterlerle de olsa aynı sokaklarda gezip, aynı çete evlerini basıyor oluyoruz. 10 saat süresinde biten içeriğin de yetersiz olduğu gerçeğini de göz ardı edemeyeceğim. Ben ek paket denildiğinde, oyunda yapılamayan sıra dışı fikirlerin veya zaman yetmediği için sonraya bırakılan kaliteli içeriğin kullanıldığı paketler görmek isterdim. Bu haliyle sadece ortalama bir deneyimin daha fazlası bizi karşılıyor. Watch Dogs: Legion'ı oynamış oyuncuların sırf Aiden'la oynamak için şimdiye kadar açtıkları çoğu silahı bir kez daha açmak için zaman kaybetmek isteyeceklerini inanın hiç sanmıyorum.

Watch Dogs: Legion - Bloodline, bir ek paket olarak kötü bir deneyim sunmasa da ağzım Legion'dan o kadar çok yandı ki aynı oyunun daha fazlasıyla karşılaşmak beni çok da tatmin etmedi. Eğer Aiden'ı ilginç bir karakter olarak görüyor ve Wrench'in Deadpool'vari cıvıklıkları ilginizi çekiyorsa bence alınmayacak bir ek paket değil. Yine de en iddialı Watch Dogs oyununun bu kadar sıradan bir paketle çıkagelmesi beni biraz hayal kırıklığına uğrattı.



Skynet de böyle başlamıştı...



+

- Aiden ve Wrench'i yeniden görmek güzel
- Yan görevler bir tık daha eğlenceli
- Daha stabil oynanış

−

- Oyun döngüsü hâlâ aynı içeriklerden oluşuyor
- Tahmin edilebilir hikâye

7



Son Karar

Bloodline eklentisi Roma'yı yeniden keşfetmese de eski Watch Dogs oyunlarını arayan oyuncular için tanıdık ve konforlu bir nostalji içeriyor.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Ubisoft Toronto | **DAĞITIM:** Ubisoft
DİJİTAL İNDİRME: 68 TL (Uplay), 144 TL (PSN), 109 TL (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 18+

TOTAL WAR: WARHAMMER II

Hayvanlıktan aldığım tadı hiçbir şeyden almadım

ÖMER AKDAĞ

Bu ay TWW 2'nin şimdiye kadarki en büyük çaplı güncellemesi çıktı. Aslında oyunun TWW 3 öncesi son DLC'si de çıktı ama güncellemenin getirdiklerine odaklanabilmek adına henüz onu satın almadım ki ikisinin getirdikleri birbiriyle karışmasın (a.k.a. cimriyim, ucuzlayınca alacağım). Parça parça girişiyorum:



Ogre Paralı Askerler

Oyundaki bütün fraksiyonlar için paralı asker şeklinde ogre'lar eklendi. Arada bir ordunuzun yakınlarında kampları ortaya çıkıyor, oraya uğrayıp ordunuza ogre ekleme seçeneğini açabiliyorsunuz. Piyadesi de var, menzillisi de, süvarisi de. İrice olduklarından menzilli saldırıları ağır yiyorlar ama hiç de fena güçte değiller. Öyle aşırı pahalı da sayılmazlar, özellikle acil durumlarda çağırmak için bire birler. Ama bir noktaya ekstra dikkat çekmek istiyorum: Piyade-menzilli-süvari, hepsi var ve bütün fraksiyonlar tarafından alınabiliyorlar. Yani? Yani mesela Cüce ordularının en büyük zayıflığı süvarisi olmamasıdır, veya Vampir Kontları ordularının zayıflığı da menzillilerinin olmamasıdır ya, ogre'lar sayesinde bu zayıflıkları bayağı bir kompanse etmek mümkün artık. Bir not: TWW 3'ün ön sipariş DLC'sinin Ogre Krallıkları olacağı büyük ölçüde kesinleşti gibi bu eklentiyle.

Cüceler

Cüceler ciddi şekilde güncellendi ve yenilendi. İlk bakışta çok farklı değillermiş gibi görünebilir ama 1-2 önemli detay sayesinde çok daha keyifli hale geldiler. Bu detayların ilki tabii ki Rünik Büyü. Normal büyü kullanamayan Cüceler için bir Rünik Büyü sistemi vardı ama hani çok pratik veya işe yarar sayılmazdı. O sistem komple değişti. Hem çeşitleri arttı hem de büyü rüzgârlarıyla bağlantılı olmadıkları için artık savaşlarda istediğiniz kadar Rünik Büyü kullanabiliyorsunuz. Ama tabii aşırı güçlü olmaması için yeniden dolma süreleri abartı yüksek tutulmuş. Genel olarak asıl büyü okulları kadar efektif değil hâlâ ama eskisinden çok daha işe yaradığı da gerçek.

Bir diğer detay da birisi lordlarınıza veya kahramanlarınıza takabildiğiniz, diğeri de birimlerinize takabildiğiniz iki yeni rün çeşidi. Örneğin mancınığınızın mühimmatını patlayıcı hale getirmek veya lordunuza +50 zırh takmak mümkün. Sınırlı kaynaklarla yapabiliyorsunuz tabii bunları, abartmak özellikle başlarda mümkün değil.

Ve tabii bir de yeni Efsanevi Cüce Lordu eklendi oyuna ücretsiz olarak. Adı Thorek Demirkaş. Haritanın güneydoğusunda, Queek'in olduğu dağların aşağısında başlıyor. Cüce standartlarına göre bile aşırı gelenekçi bir arkadaş, öyle abuk subuk teknolojik şeylerle işi pek olmuyor. Keyifli.



Basıyorsunuz zırh rünlerini, yolluyorsunuz Thorek'i, o kendi başına ordu tanklıyor, siz arkadan okluyorsunuz. Mis.

Otomatik Sonuç

İşte bu çok iyi geldi be! Biliyorsunuz Total War'da savaşları ister kendiniz yapar, isterseniz otomatik sonuçlandırırsınız. Otomatik sonuçlandırırsanız neler olacağını önceden oyun size "işte orduların dengesi şöyle, hadi bakalım yersen" diye muğlak bir şekilde söylerdi. Artık otomatik savaşın sonucunu net olarak görebiliyorsunuz. "Kıl payı zafer elde edeceksin, orta derecede kayıp vereceksin, şu şu birimlerin de komple kaybedilecek" gibi. Elbette bu yeni sistem hiç gerçekçi değil, savaşa girmeden sonucunu biliyorsunuz ve oyunun zorluğunu bayağı azaltıyor. Bu sebeplerle bu yeni sistemi sevmeyenler de var



ama ben inanılmaz sevdim, inanılmaz faydalı buldum. Bariz güçlü olduğum savaşta otomatik sonuçlandırmaya basıp en önemli birimimin ölüverdiğini görüp dellendiğim çok olmuştur eskiden. Daha da önemlisi, riskli savaşları kendi yaptığı için çok fazla savaşa giren, sonra seferi yavaş ilerlediği için sıkılıp oyunu bırakanlar çoktur. Bu yeni sistem sayesinde çok daha az savaş ediyorsunuz, dolayısıyla da oyun çok daha hızlı ilerliyor. Başladığı seferi tamamlamama sendromundan mustaripseniz bu özellik size özellikle iyi gelecektir.

Canavaradamlar

Gelelim güncellemenin en kallavi parçasına. TWW 2'de 3 ırk diğerlerinin çok gerisinde kalmıştı: Kaos Savaşçıları, Norska ve tabii ki en kötü durumdaki Canavaradamlar. TWW 1'e ilk çıktıklarında bile çok beğenmemiştim ki zamanla diğer ırklara gelen güncellemeler Canavaradamlar'ı iyice meme malzemesi yaptı. Diğer iki ırkın da sırası elbet gelir ama Canavaradamlar öyle değişti, öyle enfes hale geldi ki...

Eskiden Canavaradamlar tamamen sürü mantığıyla oynanırdı, yani yerleşkeleri yoktu, kimi denk getirirseniz saldırırdınız. Şimdi yarı-sürü mantığına geçiş yaptılar. Şöyle ki; bir yerleşkeyi ele geçirdiğinizde oraya bir Sürütaşı dikebiliyorsunuz ve bu Sürütaşı'nın etrafında, etraftaki diğer yerleşkeleri kapsayan bir Kanlı Topraklar bölgesi oluşuyor. Bu bölgede savaş kazandıkça ve yerleşke yıktıkça Sürütaşı güçleniyor, sonra orada bir ayin yapıyorsunuz ve oranın olayı büyük ölçüde sona ermiş oluyor. Ayin yaptıktan sonra Sürütaşı'nı korumanın çok da bir gereksinimi yok, isterseniz bırakıp dünyanın öteki köşesine gidin, canı sıkılan da gelip yıksın. Böyle böyle istediğiniz yere Sürütaşı dikip etrafındakilere hayatı zindan ediyorsunuz ve sonra kendinize yeni bir bölge aramaya gidiyorsunuz.

Yaptığınız ayinlerle, öldürdüğünüz düşmanlarla Dehşet kazanıyorsunuz. Artık Canavaradam ordularındaki birimler Kabir Kralları'nınkiler gibi tamamen bedava. Abartmanızı engelleyen şey birim sınırı. Elde ettiğiniz Dehşet'le birim sınırınızı artırabiliyorsunuz. Sadece o kadar da değil, kahraman sınırınız, efsanevi lordları yanınıza katmak, Sürütaşları'nı güçlendirmek falan için de bu Dehşet'ten lazım. "Tamam artık yeterince Dehşet var bende" moduna asla girmiyorsunuz, asla yetmiyor, bu da güzel bir stratejik derinlik katıyor.

Kısacası sürü ile yerleşik hayatın çok güzel bir dengesini yakalamışlar. Hatta hayvanlar fazla bile güçlü olmuş, en üst zorlukta elimi kolumu sallayarak kazandım (anlayana kadar 2 kere baştan başladım ama olur o kadar). Hele Malagor'u öyle bir buff'lamışlar ki adam resmen oyunun en güçlü lordu falan olmuş. Bir de üstüne uçuyor! Güçlendirdikten sonra ordu vermenize bile gerek yok, kendi başına ordu!



Kim alır? Büyük İmparator Karl Franz mı, Khaine'in kılıcını tutan uçan bir keçi mi? (keçinin canı bile gitmedi)



İmparatorluk'un başkenti Altdorf'u hep böyle görmek istiyoruz.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Creative Assembly | **DAĞITIM:** Sega | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** totalwar.com/blog

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

GEÇEN AYKİ BOLLUKTAN SONRA NİSPETEN KURAK GEÇEN BİR AYDI. AMA ARADA BİZİ ÇÖLDE VAHA BULMUŞA ÇEVİREN OYUNLAR DA YOK DEĞİLDİ. ÖNÜMÜZDEKİ AY BAŞKA ERTELENEN OYUNLAR ÇIKMAZSA FENA DEĞİL EN AZINDAN.

ÇOK OYUNCULU



POKÉMON UNITE
SWITCH

Türlü türlü ortamda hepsini yakalamak yetmedi, bu sefer MOBA arenasında yakaladığımız pokémonları dövüştürüyoruz! Şaşırtıcı derecede basitleştirilmiş oynanışı bir o kadar da bağımlılık yapıcı olmuş. Switch'te öldürecek 5 ila 10 dakikanız varsa biçilmiş kaftan. Ah bir de micro-ödemelere boğulmamış olsa...



Chivalry II
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Zaten az sayıda olan yakın dövüşe odaklı multiplayer oyunlar içinde kendine iyi bir yer edindi.



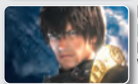
It Takes Two
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Brothers'ı ve A Way Out'u geliştiren ekip yine harika bir işe imza atmış.



Destiny 2: Beyond Light
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Başarılı genişleme paketleri sayesinde looter shooter türünün en popüler oyunlarından olmayı sürdürüyor.



Phantasy Star Online 2: New Genesis
PC, X|S, X-One
Ücretsiz bir DVO arıyorsanız ilk göz atmanız gereken yapımlardan biri.



Final Fantasy XIV
PC, PS5, PS4
Bir zamanların yüzüne bakılmayan DVO'su bu aralar World of Warcraft'ı tahtından etti edecek gibi duruyor!



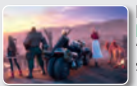
Warhammer Online: Age of Reckoning
PC
Aslında çok da iyi yorumlar almıştı ama olmayınca olmuyor işte...

RYO (Rol Yapma Oyunu)

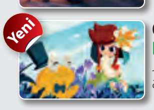


SOLASTA: CROWN OF THE MAGISTER
PC

Küçük bir firmadan çıkan beklenmedik bir sürpriz olan Solasta izometrik RYO severlerin kalbini kolaylıkla çalıverdi. Eksikleri, hataları var. Ama onları görmezden gelirseniz masaüstü tecrübesine yakın bir deneyim sunmasıyla keyifle oynayabileceğiniz bir oyun. (Dungeon Master modunu kurcalamayı da unutmayın!)



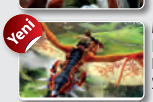
Final Fantasy VII Remake
PS5, PS4
"Final Fantasy VII'nin daha üzerine nasıl çıkılabilir?" sorusuna ancak bu kadar güzel bir cevap verilebilirdi!



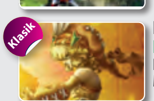
Cris Tales
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Japon klasiklerinden etkilenen bir RYO olan Cris Tales aslen Kolombiya yapımı. Gamepass'inizden ısrarla isteyin!



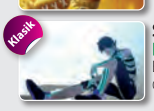
Disco Elysium: The Final Cut
PC, PS5, PS4
The Final Cut mükemmel olanı daha da mükemmelleştirme sayılır mı tartışılır. Ama neticede mükemmel.



Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin
PC, Switch
Bildiğiniz Monster Hunter'ın Pokémon sosuna daldırılmış yeni yan serisi...

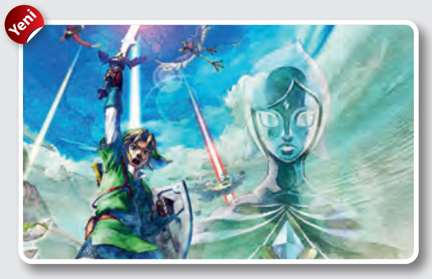


Legend of Mana Remastered
PC, PS5, PS4, Switch
Klasiklerin dönüşü her zaman iyidir ama dönen Legend of Mana gibi bir efsane olunca daha da güzel oluyor!



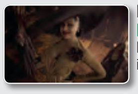
SMT III: Nocturne - HD Remaster
PC, PS5, PS4, Switch
Efsaneler efsanesi JRYO'nun hakkını veremese de fena olmayan bir HD sürüm. Fiyatıysa affedilir gibi değil.

AKSİYON

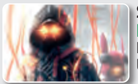


THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD HD
SWITCH

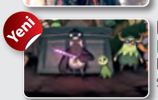
Zelda ile Link'in hikâyesinin ta en başına gittiğimiz Skyward Sword, Zelda külliyatı açısında bir hayli önemli bir oyun. Wii'de kaçırdıysanız Switch'te yenilenmiş ve modernleşmiş hâlini es geçmemeniz tavsiye edilir!



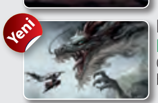
Resident Evil Village
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Hem önceki RE'lerden hem de başka yerlerden doğru ilhamlar almış. Serinin ağırlığını başarıyla taşıyor.



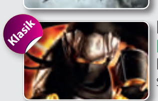
Scarlet Nexus
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Dolu dolu bir oyun ama biraz fazla dolu dolu mu ne? Üzerinize atılan bilgi yoğunluğu darlayabilir.



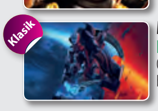
Death's Door
PC, X|S, X-One
Ruhların yol göstericisi bir karganın beklenmedik ve sürpriz dolu macerası. Daha ne olsun?!



Eastern Exorcist
PC, PS5, PS4
Güzel fikirleri olan ama uygulamada biraz sıkıntıları olan bir iki boyutlu aksiyon oyunu.

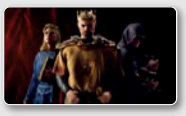


Ninja Gaiden: Master Collection
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Pek de özenle yenilenmemiş, özellikle PC'de çok can sıkıyor. Ama işte Ninja Gaiden neticede. Yeri ayrı.



Mass Effect - Legendary Ed.
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Oyun dünyasının en efsanevi serilerinden Mass Effect'e de böyle efsanevi bir paket yakışırdı.

STRATEJi



Crusader Kings III
PC
İyi çıkmasını bekliyorduk, bu kadarını beklemiyorduk, Paradox kendini aşmış. Üstelik olabildiğince yeni oyuncu dostu.



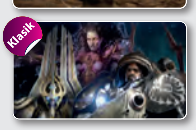
Nebuchadnezzar
PC
Pharaoh, Caesar gibi eski zamanlarda geçen şehir kurma oyunlarına özlem duyuyorsanız bir göz atmanızda fayda var.



Partisans 1941
PC
Commandos benzeri oyunların Commandos'a en çok benzeyeni. Türe güzel yenilikler de getiriyor. Benzerlerinden biraz daha kolay ama.

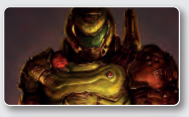


Desperados III
PC
Shadow Tactics harika değil miydi ya..? İşte aynı yapımcılardan gelen, aynı derece harika bir oyun daha size!

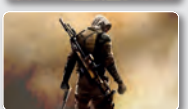


StarCraft II
PC
Blizzard Starcraft markasını kaderine terk etmiş olabilir ama sevenlerinin kalbindeki yeri hâlâ bir tanedir.

FPS



Doom: Eternal
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Zebani olmak için de güzel bir gün değil, kadim tanrı olmak için de... İkinci The Ancient Gods paketi de kaliteyi sürdürüyor.



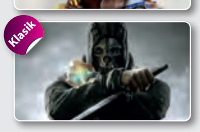
Sniper: Ghost Warrior Contracts 2
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Sniper: Ghost Warrior serisinden beklediğiniz her şeyi sağlam bir şekilde sunuyor.



Chernobylite
PC
S.T.A.L.K.E.R. 2'nin gelişine daha var, o gelene kadar Çernobil radyasyonu ihtiyacımızı karşılamak için birebir!



Call of Duty: Black Ops - Cold War
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Hikâyesi diğer son dönem CoD'lar gibi "meh", multisi de daha çok Warzone'u desteklemek için var gibi. Yine de eli yüzü düzgün bir CoD.



Dishonored
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Immersive sim türünün gözbebeklerinden. Bu kadar yaratıcı mekaniği uyum içinde tek oyunda sunabilmek cidden devrimseldi.

DÖVÜŞ, YARIŞ, SiM, SPOR



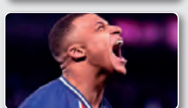
Guilty Gear -Strive-
PC, PS5, PS4
Çok sıkı dövüş mekanikleri, efsane karakterler, sağlam netcode ve epik bir hikâye. İnsan bir dövüş oyunundan daha ne bekler?



Dirt 5
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Yine garip garip tasarım tercihleriyle oyuncuları gıcık etse de eğlence faktörü hâlâ çok üst düzey.



The Sims 4: Snowy Escape
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Yine her zamanki gibi aşırı pahalı olan bu DLC sim'lerinize Japon temalı kış etkinlikleri ve eşyaları sağlıyor.

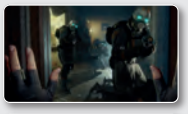


FIFA 21
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Onlar farklı bir şey yapmaya çalışmazken biz niye çalışalım... Yukarıdaki NBA için yazdıklarımızı alın, NBA'i çıkarıp yerine FIFA koyun.

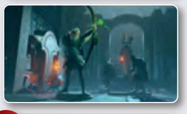


Need for Speed: Underground
PC, PS2, GC, Xbox, GBA
Arada bir hatırlayıp kendi kendimize "get low get low get low" diye şarkı söylemezek bir şeyler eksik kalıyor gibi hissediyoruz.

SANAL GERÇEKLİK



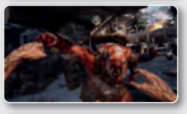
Half-Life: Alyx
Index, Quest, Vive, Rift, WMR
Adı Half-Life 3 olsaydı kimse bir şey diyemez-di , yeni Half-Life için bu kadar beklediğimize değmiş ve hayır, abartmıyoruz!



Demeo
Index, Quest, Vive, Rift, WMR
Şimdilik içeriği kısıtlı olsa da masaüstü FRP tecrübesini VR'da harika yaşatıyor. VR'ınız varsa kesin göz atılması gerekenlerden.



Sam & Max: This Time It's Virtual!
Quest
Eski Sam&Max'lerin tadını yakalayamasa da VR'da denemelik ilginç bir macera.

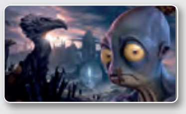


Asgard's Wrath
Rift
VR'da böyle büyük ve bu kalitede bir oyun ilk defa görüyoruz! Ama uzun süreli oynayınca başı dönenlere göre değil.



The Climb 2
Quest
Crytek'ten alıştığımız mükemmel bir görsellik eşliğinde oraya buraya tırmanmak insanı beklenmedik derecede ferahlatıyor.

MACERA & BULMACA



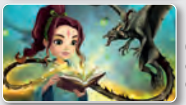
Oddworld: Soulstorm
PC, PS5, PS4
90'lardan beri itinayla devam eden Oddworld serisi bu kez mizah dozunu düşürüp ciddi bir havaya bürünüyor.



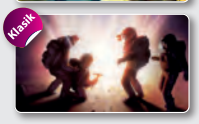
Red Ronin
PC
Katana Zero'yu sevenler Red Ronin'e de mutlaka göz atmalı. Türü farklı ama kesiş hissi yine on numara.



Subnautica: Below Zero
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
İlk oyundaki hayatta kalma gerilimi azalmış, onun yerine hikâyenin ağırlığı artmış. O da olur!

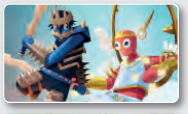


Lost Words: Beyond the Page
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Oynanışı ve bulmacaları çok basit, hikâyesiyse çok samimi bir yapım. Kesinlikle iyi ki oynamışım dedirtecek cinsten.

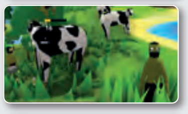


The Dig
PC
LucasArts dendiğinde ilk akla gelen macera oyunlarından değil belki ama diğerlerinden hiç de aşağı kalır yanı yoktur aslında.

BİR GARİP OYUN



Totally Accurate Battle Simulator
PC, X|S, X-One
Mamut, ejderha, Zeus, kaktüs birbirine dalıyor ve hepsi pörtlek gözlü!



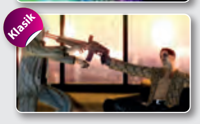
Muck
PC
Sırf iddiasına, geyiğine yapılmış bir oyunun bu kadar güzel olması, bu kadar sarması ve deli gibi oynanması?



Fitness Boxing 2
Switch
Ritim eşliğinde havaya yumruk sağlayarak egzersiz yapıp forma girmek mi? Fikir güzel, uygulamaysa eh işte.



Tetris Effect: Connected
X|S, X-One
Dahiyane Tetris oyunu Tetriss Effect'in tek bir sorunu vardı, o da ömrünün kısalığıydı. Multiplayer özelliklerle bu sorun giderilmiş.



Yakuza: Dead Souls
PS3
Tamam, klasik olduğu tartışılır, kabul ama zaten tuhaflık timsali olan Yakuza serisi bir de zombi işine girince iş iyicie abartmıştı.

EDITTOCHAT

Göker: Aklıma öğrencilik zamanımdaki 8 saat sonrası cıvıklaşan FRP oyunlarımız geldi. Akıllı oyuncu DM'ini kızdırmaz.

Can: Ben organize olması başka türlü zor oluyor diye tutup evlendim valla DM'imle. O yüzden kafam rahat. :P

Göker: Benim DM erkekti ve ben buna hazır değildim. :D

Ares: Ben de DM severim ama ne yazık ki günümüz futbolunda yeri pek yok. :/

Anton: En iyi DM Half-Life Crossfire'da olur.

Ömer: deme ya?

Can: Tamam, bugünlük bu kadar serbest çağrışım yeter...

Ekip saçma oyuncu aksesuarlarını tartışıyordur

Yasin: Gerçi ben ayna yapsam HEV Suit seslendirmesi de isterim şimdi.

Yasin: Düşünsene, yüzünü yıkıyorsun: "Power level is... One hundred... Percent."

Yasin: Traş olurken kendini kesersen "Minor lacerations detected!"

Sabri: Kendine sattın ürünü abi, o da bir marifet.

Can: Kıyafet almak için ayna dolabını açtığında HEV Suit şarjı bulmuyorsan esprisi yok ama.

Yasin: HEV Suit'im olsa, bir de BT ve DOG... Hayattaki hedeflerimin yarısı tamam.

Sabri: Yıllardır Dead Space'in doğrusunu bilmesine rağmen "Ölü Boş" diyen bir adamım ben.

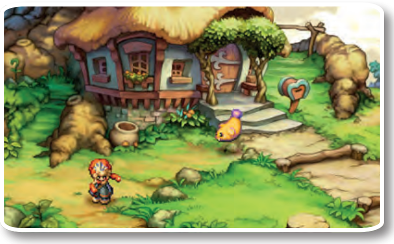
Gülhis: Tomb Raider'a 6 yaşında ne diyorsam hâlâ onu diyorum: Tom Reycır.

Gülhis: Kadının adını da "Tomb Raider" sanıyordum. Filmi izleyince dank etmişti.

AYIN ALTIN OYUNLARI



SOLASTA: CROWN OF THE MAGISTER



LEGEND OF MANA REMASTERED



MONSTER HUNTER STORIES 2

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Kena: Bridge of Spirits bir ay rötarla gelecek gibi duruyor. Biz de King's Bounty II oynarız madem...

Ağustos '21	
Grime	2 Ağustos
Black Book	10 Ağustos
Glitchpunk	11 Ağustos
Assassin's Creed Valhalla - Siege of Paris (DLC)	12 Ağustos
Skatebird	12 Ağustos
Humankind	17 Ağustos
Marvel's Avengers - War For Wakanda (DLC)	17 Ağustos
12 Minutes	19 Ağustos
Ghost of Tsushima Director's Cut	20 Ağustos
Aliens: Fireteam Elite	24 Ağustos
King's Bounty II	24 Ağustos
Psychonauts 2	25 Ağustos
No More Heroes III	27 Ağustos
New World	31 Ağustos
Eylül '21	
Pathfinder: Wrath of the Righteous	2 Eylül
Riders Republic	2 Eylül
WRC 10	2 Eylül
Life is Strange: True Colors	10 Eylül
Tales of Arise	10 Eylül

WarioWare: Get It Together	10 Eylül
Deathloop	14 Eylül
Rainbow Six: Extraction	16 Eylül
Aragami 2	17 Eylül
Kena: Bridge of Spirits	21 Eylül
Diablo II: Resurrected	23 Eylül
Sable	23 Eylül
Death Stranding Director's Cut	
Lost Judgement	24 Eylül
Hotwheels Unleashed	30 Eylül
Life is Strange Remastered Collection	30 Eylül
Ekim '21	
Fifa 22	1 Ekim
Far Cry 6	7 Ekim
Metroid Dread	8 Ekim
Back 4 Blood	12 Ekim
The Dark Pictures: Anthology: House of Ashes	21 Ekim
Battlefield 2042	22 Ekim
Marvel's Guardians of the Galaxy	26 Ekim
Age of Empires IV	28 Ekim





Tekme tokat bilim fantazyası

ONUR KAYA



Shangi Chi, yetmişli yıllarda Steve Englehart ve Jim Starlin (ki kendileri Thanos'un da peder beyi olurlar) tarafından yaratılan, o dönemin popüler vurdu kırdı filmlerini çizgi roman âlemlerinde de bir tezahüre kavuşturma çabası. Hatta seksenli yıllarda Bruce Lee'nin oğlu, The Crow ile kariyerinin zirvesini ve sonunu yaşayan, Brandon Lee'nin başrol olduğu bir dizisi yapılması bile düşünülmüş. "Uzak Doğu" ve "Marvel" yan yana anılınca akla ilk gelen karakter olmasa bile (o karakter Netflix'te rezil rüsva edilen Iron Fist çünkü) beyaz perde spot ışıklarını üzerine çeviren ve yanında doğal olarak Hollywood bütçesini de kapan Shang Chi, Eylül ayında ilk filmiyle bizlerle buluşacak. Artık Marvel filmlerini tek başlarına değil sinematik evren dâhilindeki işlevleriyle de değerlendirdiğimizden, Shang Chi'nin fonksiyonlarına bir bakmak lazım.

Filmin fonksiyonlarından ilkinin, tıpkı Black Panther'de olduğu gibi, belli bir etnik kitleyi hedefleyerek gişe canavarlığı yapmak olmasını bekliyordum. Ancak Çinli MCU fanları Marvel'ın karakteri kuruş biçiminde ofansif bir şeyler bulmuş olacak ki özellikle ilk fragman pek iyi tepkiler



alamadı. Simu Liu'nun tipini beğenmeyip, Mandarin'i oynayacak olan Tony Leung'un Shang Chi olmasını yeğlediklerini sıklıkla dile getirmişler ve Leung'un uzun vadede düşünüldüğünde bu iş için epey yaşlı kaldığı gerçeği pek umurlarında olmamış anlaşılan. "Leung çok yakışıklı, onu yapsaydınız ya Shang Chi!!!" yorumları gırla. Simu Liu gözlerine çirkin gelmiş nedense. İşin bu kısmı biraz sallantıda yani.

Filmin ikinci fonksiyonuna gelince; hatırlarsanız Iron Man 3'le karşımıza Ben Kingsley'in bile kurtaramadığı berbat bir MCU Mandarin'i konmuş, sonradan yayınlanan bir kliple de "gerçek Mandarin o değil ya kızmayın ehehe" denmişti. İşte o gerçek Mandarin'i bir noktada Iron Man karşısında görmeyi bekliyorduk (ki en doğrusu da bu olurdu) ancak Stark'ın sinematik evrendeki ömrü buna yetmedi. Buna hiç moral bozmayan MCU tayfası da Tony Leung'u Mandarin rolüne yapıştırıp Shang Chi'nin babası ilan ediyor Legend of Ten Rings filminde. Yetmiyor Mandarin'in uzaydan gelme yüksek teknoloji yüzüklerini halkalarla değiştiriyor ve Shang Chi kendinden büyük düşmanına kavuşuyor bu şekilde. Marvel'ın bu filmle Mandarin günahını da kısmen telafi etmesini bekliyoruz yani.

Filmin ikinciyle bağlı üçüncü fonksiyonu da Shang Chi'nin kendi mitolojisini geliştirip düzenlemek olacak elbette. Marvel fimleri çizgi romanlardaki arapsaçı konseptleri ve aile bağlarını sadeleştirmeye gidiyor ama Shang Chi'nin sırtını dayadığı arka plan hikâyesi zaten çok gelişkin olmadığı için burada tam tersine detaylandırmaya gidecekler diye düşünüyorum. Çizgi romanlarda varlığıyla yokluğu belli olmayan annesinin filmde önemli bir yere sahip olacağı belli. Zira Fin Fang Foom'un yerine yaratılan ejderhanın bulunduğu mistik köyün neresi olduğunu da çizgi romanlara bakıp "hah işte şurasıdır" diye tespit etmek mümkün değil, Iron Fist hikâyelerinden bir şeyler alıp buraya yamamazlarsa o da yeni bir yaratı olabilir yani.

Bütün bu bilgiler ışığında, Shang Chi'nin hem çizgi roman kahinlerine hem de genel izleyici kitlesine oldukça taze bir anlatı sunma potansiyeli gayet yüksek. İlle de tanıdık bir şeyler isteyenler de Abomination ile Wong arasındaki kafes dövüşünü fragmandan yakalamıştır zaten. Her cephede seyir zevki yüksek bir filmle karşılaşacağımızı düşünüyorum.

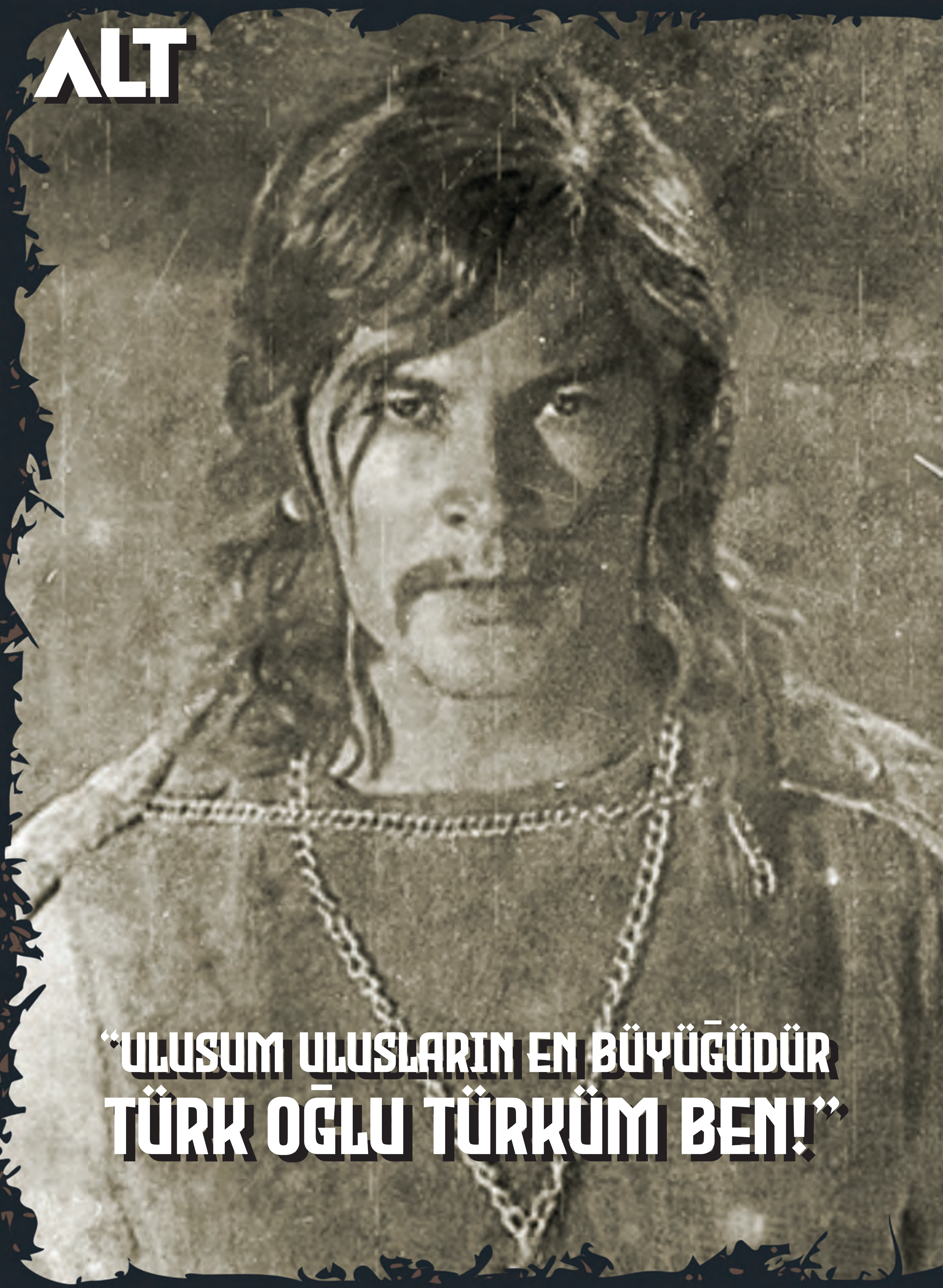
SHANG CHI DÜZ MÜ DÖVER ALENGİRLİ Mİ DÖVER?

Shang Chi normalde bir ara kazandığı kendini kopyalama gücü haricinde süper güç kullanan bir arkadaş değil, olayı genelde kaba kuvvetle adam dövmek. "Abi yeterince çalışırsan elinle kurşun bile yakalarsın" seviyesinde bir "normallik" onunkisi elbette ama Black Widow'un kanıtladığı üzere biz MCU'da Natasha Romanoff ve Clint Barton gibi özel güç sahibi olmayan karakterlerin evrenin ana olaylarında kilit rol oynayabileceği noktayı sanki aştık gibi. Shang Chi üzerine ufak oynanan bir karakter de değil. Bu yüzden ilk fragmanda lafı edilen şeyin filmin sonunda gerçek olması ve Shang Chi'nin MCU içinde nereden geldiğini henüz bilmediğimiz, Mandarin'e ait on halkayı veyahut bir muadilini miras alması, hatta ve hatta bu yolla kopya yaratma gücünü kazanması akla yakın geliyor bana.

Bir de belli ki anne tarafından gelecek birtakım numaraları olacak, artık bu Iron Fist'te olduğu gibi Chi manipülasyonu mu olur, anası Iron Fist'in eğitimini aldığı K'un-Lun tebaasından diye mi kurgulanır ya da oraları pas geçip Shangri La'ya mı bağlarlar orasını filmde göreceğiz. Ancak sonradan kazanacaklarını geçtim filme başlarken bile düz insan olacakmış gibi durmuyor Shang Chi.

YÖNETMEN: Destin Daniel Cretton
OYUNCULAR: Simu Liu, Awkwafina, Tony Chiu-Wai Leung, Michelle Yeoh

ALT



EMRE SÜMER

KARTAL TİBET

Daha bu satırları yazarken bile kafamın içinde Tarkan filmlerinin müziği çalıyor. Biz şimdi gülüp geçsek de bir dönemin gençlerine ilham kaynağı olan, hayal güçlerine yön veren çizgi roman filmleriydi Tarkan ve Karaoğlan serileri. Tıpkı bizim hayranlıkla izlediğimiz Marvel ve DC filmleri gibi. Ve bu iki koca Türk kahramanından bahsedilince herkesin aklına aynı kişinin yüzü gelir.

1965 yılında Karaoğlan çizgi romanının müthiş satış rakamları yakalaması sonucu beyazperdeye de uyarlanması kaçınılmaz hale gelir. Ayhan Işık ve Cüneyt Arkın gibi devler de rolü istemesine rağmen Karaoğlan'ın yaratıcısı Suat Yalaz tanınmamış bir genç seçilmesi konusunda ısrarcıdır. O dönemlerde Ankara Tiyatroları'nda oynayan bir genç önerilir kendisine. Suat Yalaz'ın kendi tabiriyle boylu, tatar suratlı, kıvırcık saçlı ve adıyla bile Asya kokan bir genç: Kartal Tibet.

Aranan kan bulunmuştur. Derhal çekilen Karaoğlan: Altay'dan Gelen Yiğit filmiyle Kartal Tibet şöhrete ilk adımlarını atmakla kalmaz, kısa süre içerisinde de aranan bir jön haline gelir. Karaoğlan filmleri öylesine başarılı olur ki Türk sinemasında benzerleri aranır hale gelir. Malkoçoğlu, Kara Murat gibi pek çok benzer temalı serinin türemesine yol açar. Kartal Tibet'in bile bir diğer unutulmaz karakteri de gene çizgi roman uyarlaması olan Tarkan olacaktır.

Tarkan filmleri da en az Karaoğlan kadar, hatta ondan bile daha başarılı olur. Bu ultra kısa şortlu Hun Türkü köpeği Kurt ile Vikingleri, Çinlileri dize getirir; dev ahtapotları, çıplak büyücüleri yener ve maceraları esnasında kendisine karşı koyamayan pek çok kadınla birlikte olur. Salonlar dolup taşmakta ve dönemin Türk gençleri Tarkan'ın maceralarını soluksuz (ve biraz da imrenerek) izlemektedir. Tabii Kartal Tibet izleyicinin karşısına sadece bu rollerle çıkmamış, pek çok unutulmaz Yeşilçam filminde de oynamıştır: Seven Ne Yapmaz, Senede Bir Gün, Yumurcak, Bitirim Kardeşler ve daha neredeyse 100'den fazla film.

Tarihler 1976'yı gösterdiğinde Kartal Tibet'in sinema kariyerinde yeni bir sayfa açılır ve oyunculuktan yönetmenliğe geçiş yapar. Üstelik bu yeni rolünde de Türk Sinema tarihine geçen pek çok filme imzasını atar: Tosun Paşa, Sultan, Şark Bülbülü, Umudumuz Şaban, Gırgıriye, Davaro, Milyarder. Hatta bir dönemin efsanesi Süper Baba dizisinin ilk 13 bölümünün yönetmenliği bile ona aittir.

Böylelikle Türk sineması için hem oyuncu hem de yönetmen olarak bir efsane haline gelmiştir Kartal Tibet. 82 yaşında aramızdan ayrıldığında arkasında rol aldığı 124, yönettiği de 67 film ve dizinin yanı sıra en önemlisi de sayısız hayran bırakmıştır. Böyle bir insan nasıl unutulabilir ki?

Yolun açık olsun ey koca Türk!





VE BENİM DE BALTAM



YAZI YASİN İLGÜN

ELFLER VE CÜCELER NEDEN BİRBİRLERİNDEN NEFRET EDİYORLAR?

Sık bilinen Orta Dünya yanlışlarında bugün...



Merhaba sevgili Oyungezerler ve Orta Dünya hayranları. Öncelikle geçtiğimiz ay bu köşeyi hazırlayamadığım için sizlerden özür dilerim. Başlamadan önce bunu bir aradan çıkarmak istedim.

Yüzük Savaşı döneminde elfler ve cüceler arasında gerçek bir nefret var gibi gözüküyor. Peter Jackson'ın üçlemesi de bu konuyu biraz yanlış ele alıyor tabii. Legolas ve Gimli'nin en başta birbirlerinden haz etmemeleri için ortam uygun ama elfler ve cüceler arasında binlerce yıldır devam eden bir nefret yok. Buraları okurken "Nasıl yok kardeşim? Silmarillion okumadın mı arkadaşım?" diyen birkaç alevli arkadaşı görür gibiyim. Hani iki ırk arasında büyük bir sevgi ya da saygı var demiyorum ama nefret de yok. Bu yine Peter Jackson'ın kitapta yaşanan olayları aşırı dramatize etmesinden kaynaklanan bir yanlış anlaşılma aslında.

Orta Dünya tarihi boyunca iki ırk arasında birkaç anlaşmazlık yaşanıyor, iki tane de kanlı savaş olduğunu görüyoruz. Bununla birlikte defalarca sırt sırta vererek savaştıklarına da şahidiz; hatta pek çok ortak işe de imza



atıyorlar. Her şeyi geçtim, Tek Yüzük Ayrıkvadi'deyken cücelerin buraya gelişi bile Elrond'dan tavsiye ve bilgi almak içindi. Keza Elrond'un divanı sırasında elfler ve cüceler arasında bir kavga falan da yaşanmıyor, bu yine sadece filmde olan bir mevzu. Kitaplarda Gimli'nin babası Gloin, Legolas'a ufak bir laf sokuyor, Gandalf hemen araya giriyor ve Gloin de ayağa kalkıp Legolas'tan özür dileyip geri oturuyor.

Elfler ve cüceler arasındaki mevzular

Bu iki ırk arasında büyük bir nefret olduğunu iddia edenler genellikle Silmarillion'daki *Doriath elfleri* ve *Nogrod cüceleri* arasındaki Bin Mağaralar Savaşı ve Sarn Athrad Savaşı'nı örnek veriyorlar. Burada altını çizmek istediğim bir detay var. Fark ettiyseniz dümdüz elfler ve cüceler demedim, Doriath ve Nogrod'u vurguladım. Doriath, elflerin üçüncü kabilesi olan Teleri halkı tarafından kurulmuş bir krallık. Legolas'ın soyu da bu krallığa kadar uzanıyor. Noldor elfleri ve cüceler arasındaysa hiçbir savaş yaşanmadı. Başka sıkıntılar oldu, oraya değineceğim ama günün sonunda diğer iki elf kabilesi ve cüceler arasında bir problem yok. Nogrod ise cücelerin yedi kabilesinden sadece birini içeriyor. Hatta kardeş kabileleri de hemen kuzeyde Belegost isimli bir krallık kuruyor. Bu iki kabilenin isimleriyse Broadbeams ve Firebeards olarak geçiyor. Gloin, Gimli, Thorin ve Dain gibi isimlerse Durin'in halkına yani Longbeards kabilesine dahiller. Her iki ırk arasında değil de iki büyük kabile arasında nefret olabilir yani en fazla.

Bu noktada özellikle Legolas'ın babası Thranduil ve dedesi Oropher'ın bağnaz ve katı elfler olduğunun da altını çizmeliyim. Zaten Teleri elflerinin önemli bir kısmı akraba katliamları sebebiyle Noldor elflerinden nefret ediyorlar. Elfler ve insanlar "Son İttifak" için bir araya geldiğinde Oropher ve Lorien'in eski lordu Amdir (Teleri), Gil-Galad'ın (Nol





dor'un Son Yüce Kralı) komutası altına girmeyi reddetmişlerdi. Bu da onların ve halklarının önemli bir kısmının ölümüne sebep oldu, çünkü kafalarına göre hareket edip kıyıma uğradılar. Frodo'nun bataklıklarda gördüğü o yüzler de bu arkadaşlara aitti işte. Peki Khazad-Dûm (sonraki adlarıyla Moria) cüceleri ne yaptı dersiniz? Gil-Galad'ın, yani bir elfin başkomutanlığını kabul etti. Bak sen şu düşmanlığa yahu! :) Khazad-Dûm cüceleri ve Güç Yüzükleri'ni yapan elfler arasında da büyük bir dostluk vardı keza. Hatta Sauron elfleri kıymaya çevirirken Elrond'u ve daha nice elfi kurtaran, onlara Khazad-Dûm'dan geçiş imkânı sağlayan da yine cücelerden başkası değildi.

Doriath'ın Yok Edilişi – Bin Mağaralar Savaşı

Bin Mağaralar Savaşı'nı anlatacaktık, nerelere geldik… Bu savaş Birinci Çağ'da 503 senesinde gerçekleşiyor. Doriah'ın ve Teleri halkının kralı Thingol, elflerin en büyük hazinesi olan Üç Silmaril'den birine sahip oluyor. Kendisi aynı zamanda cücelerin en büyük hazinelerinden biri olan Nauglamir'e de sahip. Silmaril'i Nauglamir'e işlemesi için de bu işlerde rakipsiz olan Nogrod cücelerini hizmetine alıyor. Bu iki millet arasında hem saygı hem de dostluk var. Nogrod cüceleri Silmaril'i Nauglamir'e başarıyla işliyorlar fakat ortaya çıkarttıkları esere fazla bağlanıyorlar. Kral Thingol'e onun hanesinde meydan okuyorlar, Thingol de alttan almıyor ve Nogrod cüceleri kralı katledip bu eşi benzeri olmayan hazineyle kaçmaya çalışıyorlar. Elfler bu cüceleri avlamayı başarıyor ve hazineyi de geri elde ediyorlar fakat iki Nogrod'lu kaçmayı başarıyor. Thingol'ün onlara ihanet ettiğini, ödeme yapmadığını ve cüceleri katlettiğini yalanını söylüyorlar. Bu sefer de Nogrod halkı ayaklanıyor. Komşuları ve can yoldaşları Belegost'lu cücelerden de destek istiyorlar.



Belegost ise sakin bir şekilde her hikâyenin iki tarafı vardır tutumunu gösterip Nogrod tarafını yatıştırmaya çalışıyor ama nafile…

Thingol'ün eşi Melian, Gandalf gibi bir Maia. Onun güçleriyle Doriath etrafında bir kuşak örülüyor ve bu kuşaktan Melian'ın izni olmadan geçilemiyor. Uzun yıllar Doriath'ı bu kuşak koruyor. Thingol'ün ölümü kaldıramayan Melian, acısını bu topraklarda dindiremeyeceği için Doriath'tan ayrılıyor. Onun da ayrılmasıyla kuşak yok oluyor ve Doriath savunmasız kalıyor.

Nogrod cüceleri, Doriath'a büyük bir güçle saldırıyorlar. Doriath'lı elfler ellerinden geleni yapsa da yeniliyorlar. Cüceler Silmaril ile döşenmiş Nauglamir'i ve Doriath'ın hazinelerini ele geçirip ganimetlerle birlikte ülkelerinin yolunu tutuyorlar.

Sarn Athrad Savaşı

Eve dönüş yolunda Nogrod cücelerini bir sürpriz bekliyor. Zira Thingol'ün damadı Beren (efsanevi Lúthien'in de eşi ve ölümlü bir insan), Yeşil elfleri (Thingol'e sevgi ve saygı duyan başka bir Teleri halkı) yanına katarak cüceleri gafil avlıyor.

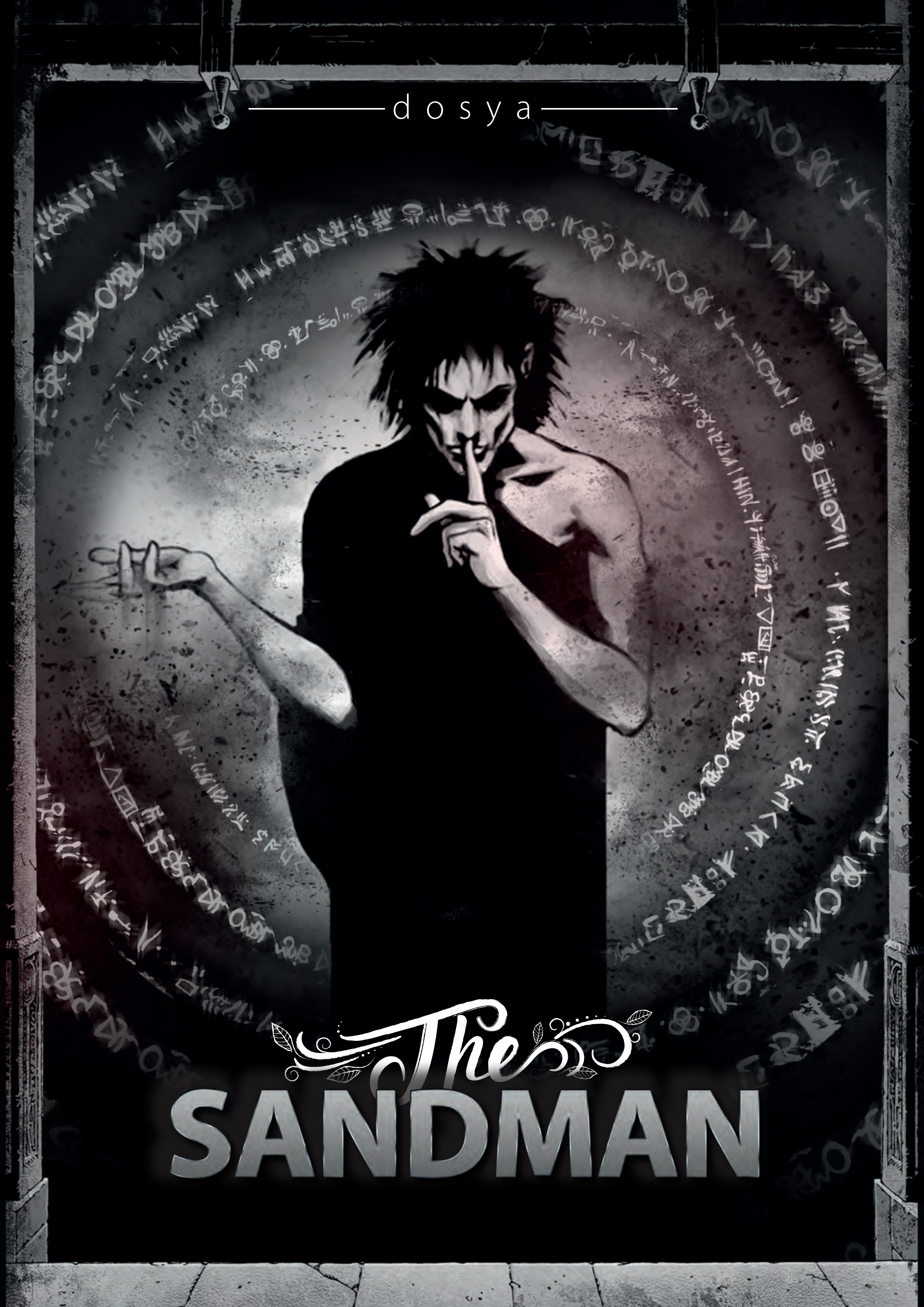
Sarn Athrad isimli nehir geçidinde cüceleri hazırlıksız yakalayan Beren ve elfleri, ilk savaştan sağ çıkan Nogrod'lu cüceleri kılıçtan geçiriyorlar. Nogrod'un lordu Beren'in ellerinde can veriyor. Beren, Silmaril ile bezenmiş Nauglamir'i ele geçirse de Doriath'ın hazineleri savaş sırasında nehre dökülüyor. Beren'in kılıcından kaçabilen gariban birkaç cüceyi daha da kötü bir son bekliyor, zira dağların eteklerinde entlerin saldırısına uğruyorlar.

Doriath'ın talan edilmesi ve Nogrod'un neredeyse yok olmanın eşiğine gelmesi çok büyük olaylar ama altını üstünü çizdiğim üzere bu mevzular sadece iki elf ve cüce kabilesi arasında yaşanıyor. Bu mevzuların öncesinde de sonrasında da elfler ve cüceler sırt sırta veriyor. İki ırk arasında genel olarak bir sevgisizlik olsa da nefret ya da gerçek bir düşmanlık söz konusu değil. Film izleyicileri elfleri mükemmel ötesi, elit bir ırk olarak görse de elfin elfe yaptığı şeyler bu iki mevzudan çok daha beter.

Kimisi de elflerin ilk başta bodur cüceleri katletmesinden dolayı iki ırkın birbirinden nefret ettiğini söyler. Bu cüce ırkının soyu İlk Çağ'da tükendi. Her ne kadar cüceler de Bodur cücelerden çok haz etmeseler de onları akrabaları olarak kabul ediyorlar. Bu sebeple iki ırk arasında ufak tatsızlıklar yaşanıyor ve yukarıda bahsettiğim savaşlar yaşanmadan önce büyük oranda çözülen şeyler.

Gönül isterdi ki iki ırk arasında hiç düşmanlık yaşanmamış olsun ama o zaman da elimizde böyle ilginç bir konu olmazdı. Günün sonunda elfler ve cüceler birbirinden nefret etmiyorlar ama aralarında pek de sevgi de yok yani.




dosya
The
SANDMAN



Sandman nedir? Bu soruya en basitten başlayıp giderek çetrefilleşen bir yanıt yakışır sanırım tıpkı çizgi romanların giderek genişleyen evreni gibi. 1989 yılında DC Comics'in çatısı altında ve Neil Gaiman'ın yaratıcı yazarlığının baharında olduğu bir dönemde başlar Sandman'in macerası.

Öncelikle Sandman bizi biz yapan hikâyeler hakkında bir hikâye. Bunu çoğu zaman anlatmayı pek sevdiği ana öyküye organik biçimde eklemlenen minik öykülerinden anlayabiliyoruz. Konu rüyalar ve yaşamın ta kendisi olunca da Gaiman önümüze uçsuz bucaksız bir umman koyuyor. Bu her bölümünde ayrı bir kötünün alt edildiği, sözler bitince yumrukların konuştuğu bir çizgi roman değil. Bu sözlerin ve anlamların her şey demek olduğu bir evren ve burada Thor'la Loki'nin de yeri var, yıllarca uyumuş ve ancak yaşlandığında uyanmış sıradan bir kadının da. Gaiman ilk sayılardan itibaren Morpheus yani Düş'ün kardeşleri Sonsuzlar'dan bahseder. Her biri bir kavramın suret bulmuş hali olan bu tuhaf aile bütün olarak bizim düşlerimiz, arzularımız, hatıratlarımız, yıkımlarımız, deliliğimiz, umutsuzluğumuz ve nihayetinde faniliğimizi temsil ederler. Bazı öykülerde Sandman görünmez bile, bazısında olay onunla ilgilidir veya şöyle bir gözüküp kayıp da olabilir. İçimizdeki karmaşık hisler gibidir Düş'ün ailesiyle olan muhabbeti, bazen diğerleriyle anlaşamaz, bazen de nötrdürler birbirlerine. En iyi ablası Ölüm'le anlaşır çünkü düş de bir gidiştir, "düşüş" ve dönüştür ölüm gibi...

Peki bu 10 ciltlik öyküler derlemesini okumak bize ne kazandırıyor? Başka büyük edebiyat eserleri ne kazandırıyorsa onu sadece. Yani tecrübe, perspektif, hiç uğrayamayacağımız yaşamlara dokunma fırsatı, onları anlama şansı. Bu özgür akışıyla Sandman okuyucuyu hiç ummadığı dönemeçlere sokarak sürekli şaşırtır, edebiyat tarihine göndermelerle doludur, heyecanlandırır ve içinizdeki o harika hissetme, muhteşem bir şeylere tanık olma hissini uyandırır. Özellikle 4. cilt olan Sisler Mevsimi benim bugüne kadar okuduğum en iyi öykü olabilir bir çizgi romandaki, hatta birçok romanı da sollayabilir. Ki buna Gaiman'ın buradaki fikri genişleterek kullandığı American Gods da dâhil.

Bizim tüm karanlık ve aydınlık yönlerimizle ilgili Sandman ve tüm klasik olmuş edebiyat eserleri gibi sizi gerçekliğin sıkıcı ikliminden alıp rüyaların ve öykülerin o büyüleyici anaforuna fırlatıp serbest "düş"üşe bırakıyor.

■ **EREN E.**

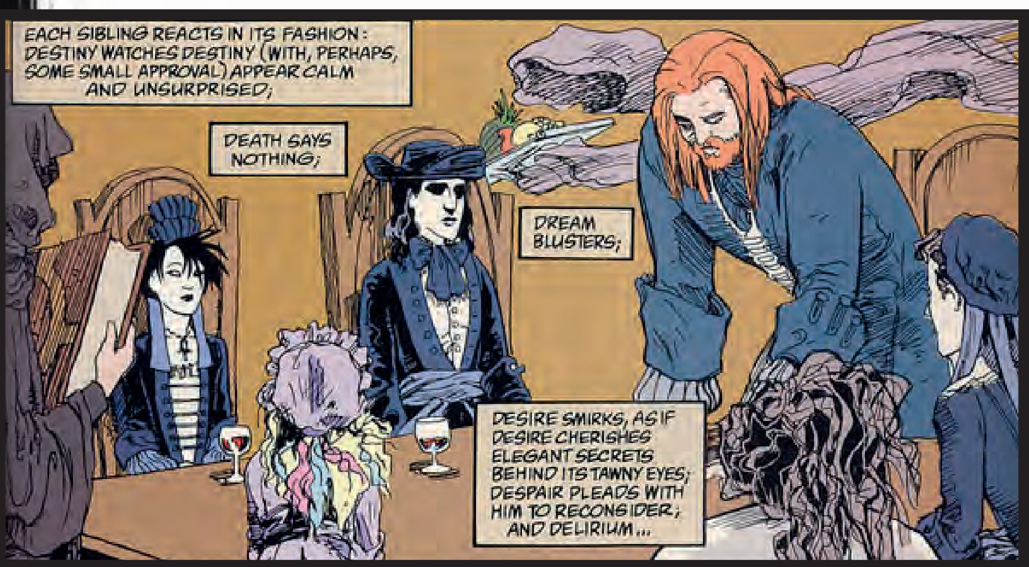
Seksenler sonu, doksanlar başı; Amerikan çizgi romancılığında pelerinliler köşe kapmaca oynarken, rüyalara dair bir rüya gibi başlayıp biten, öykülere dair bir öykü Sandman.



Güzel sade düşlerin, çöken bela karabasanların ve içine balıklama dalınan gündüz hülyalarının geldiği bir diyarın ve o diyarın hem kendisi hem de efendisi olan Dream'in, yani namı diğer Morpheus'un hikâyesini anlatıyor.

Morpheus, evrendeki, canlıların yaşamlarına yön veren kimi kavramların vücut bulmuş hallerinden oluşan The Endless (Ebediler) ailesinin en yaşlı üçüncü üyesi. Kader, Ölüm, Düş, Yıkım, Umutsuzluk, İhtiras ve Hezeyan'dan oluşan bu ailedeki herkes adını aldığı kavramın evrendeki doğal işleyişini yönetmekten de sorumlu. Ana karakterimiz, ablası olan Ölüm'ü ele geçirmeye niyetlenen bir tarikat lideri tarafından, onun yerine hata kaza yakalanınca 70 yıl süren bir esaret altına alınıyor ve hayal gücünün beşiği olan diyarından uzak düşüyor. Canlılar rüyalarından ziyadesiyle yoksun, rüyalar ve karabasanlar da onlara hükmedecek üst merciinin yokluğunda evrende başıboş kalıyorlar. Yetmiş yıl boyunca doğal bir şekilde düş göremeyen evren de, o evrene rüyalarını taşıyamayan doğal kudret de buna bağlı olarak ciddi değişimler geçiriyor. Morpheus serbest kaldığı andan itibaren yokluğun doğurduğu sonuçlarla ilgilenmeye başlıyor başlamasına ama bu uğurda girdiği yolun onu getireceği noktadan habersiz.

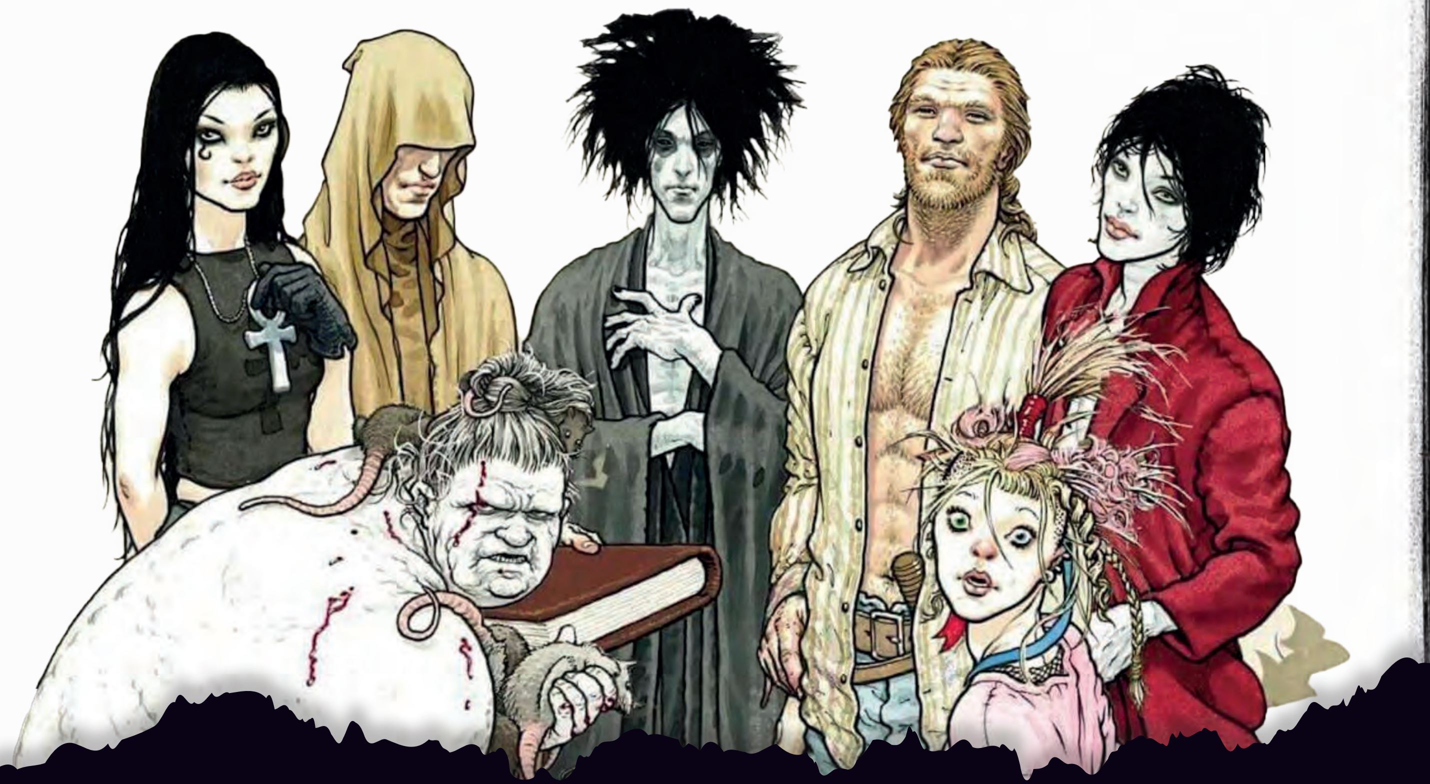
Neil Gaiman, Rüyalar Lordu'nun milyarlarca yıllık yaşamındaki esaretten doğma bu kırılma noktasını temel alarak, Morpheus'un geçmişine ve geleceğine zikzaklar çizen, işin içine hem edebiyatı hem de mitolojiyi bol keseden katan bir hikâye örüyor bizlere. Ana karakteri düşlerin, hayal gücünün ve dolayısıyla öykülerin kişileşmiş hali olunca bu kadarı kaçınılmaz oluyor zaten ama Gaiman işi daha öteye götürerek "yazarlık halinin" derinlerine de iniyor. İlhamın, bu ilhamla gelen psikolojik tecridin, öykülerin bazen yazarın, bazen yazardan çıktıktan sonra onları özümseyen kitlenin elinde geçirdiği değişimlerin ilmek ilmek her parçasına işlendiği bir anlatı kurguluyor. Değişimin doğasına ve getirdiği bir tür ölüme de değiniyor. Bunları yaparken türden türe büyük başarıyla atlıyor; bazen korku okuyor, bazen kendinizi bir yol hikâyesinin içinde buluyorsunuz, sonra bir de bakıyorsunuz içinde kaybolduğunuz şey bir peri masalına veya düpedüz diyar fantazyasına dönüşmüş. Serinin bu hoplayıp zıplamaları ona antoloji benzeri bir hissiyat veriyor ama bütününe bakıldığında her şeyin birbirine bağlandığı bir yapı





mevcut. Amerikan Tanrıları'nda yenilenen "kendilerine inananlar olduğu ölçüde hayatta kalıp güç sahibi olan tanrı" kavramı gibi, Neil Gaiman edebiyatının temel taşı olan pek çok şeyi de ilk gördüğümüz yer Sandman.

Elbette bir çizgi romanı anlatırken sadece yazarından bahsetmek ayıp etmek oluyor ama öykünün değişken yapısı sebebiyle çok çok kereler çizerden çizere atlayan bir yapıt Sandman. Serinin yayın hayatı boyunca yirmi beşten fazla çizere sahip olduğunu söylesem herhalde dudaklarınızdan ufak bir ıslık sıyrılıp çıkar. Her üç sayı başına yeni bir çizer düşüyor gibi bir şey demek bu ortalamaya vurduğunuzda. Böyle bir daldan dala atlama var işte ortada. Bu yüzden serilerin çizer değiştirmesine kıl kapanlardansanız, Sandman pek size göre bir çizgi roman olmayacaktır. Ha ama yukarıda verdiğim sebepten ötürü, bunun haklı çıkarıldığı bir yapıya sahip olduğu kanısına varabilirsiniz ki doğru



Neil Gaiman

Neil Gaiman'ın hayatına baktığımda sıradan bir aileden kendi merakı ve özgüveniyle yetişmiş bir adamın başarı öyküsünü görüyorum. 1915 civarlarında Polonya'dan İngiltere'ye göçen Yahudi bir ailenin oğlu Gaiman ve iki kız kardeşi var. Ailenin hem Yahudi topluluğu hem de Scientology tarikatıyla yakın ilişkileri olmasının hiç kendisini alakadar etmediğini belirten yazarın ilk eşinden 3, sonraki eşi Amanda Palmer'dan da 1 çocuğu var. Biraz bölünük bir hayat sürüyor tahmin ederseniz ama yazmak için her dem sessiz ve penceresi ormana bakan ve masasında yalnızca kâğıt kalem bulunan odasını tercih ettiğini söylüyor. Sandman'le yakaladığı kaliteyi olmasa da başarıyı başka eserleriyle de yakaladı tabii, Anansi Çocukları, Yıldıztozu, Coraline, Terry Pratchett'la birlikte yazdıkları Good Omens ve tabii ki Amerikan Tanrıları onun başlıca eserleri arasında ve daha tonla yazdığı çizgi roman da var. Onur'un kendi kısmında belirttiği üzere çizgi roman yazarlığını büyük üstat Alan Moore'dan öğrenmiş ama çocukluktan beri tutkusu olan yazarlığa hevesi de Narnia Günlükleri ve Yüzüklerin Efendisi kitaplarından kalma. Aktif ve nüktedan Twitter hesabı da bu sakin İngiliz'i anlatırken anılmadan olmaz elbette.

Gaiman'ın tarzında öne çıkan bir teknik mitlerdeki karakterleri alıp tersyüz etmek veya günümüze uyarlamak şeklinde vücut bulur. Sandman'de bereket tanrıçası Kibele günümüzde ateşli bir striptizciyken Odin'in de düzenbaz ama vakur bir pazarlamacı gibi gözükmesine şaşmamalı. Sıradan karakterleri anlatırken bile bol bol lafı dolandırması ama nokta atışı kısa cümlelerle can alıcı hamleyi yapması da onun tarzının belirleyici özelliklerinden. Yıllar geçtikçe masalcı dede formuna bürünen bu ihtiyar delikanlı umarım daha yıllarca bizi hayallerimizi aşan diyarlara götürüp getirmemeye devam eder. Onun elini attığı her şey altın olmasa da belli bir kalitenin üzerinde olacağını bilirsiniz ve aldığı onca ödülün ve fantastik yazarlar arasında bir süperstara dönüşmesinin ardından bile kendisinin mütevazılığından gram kaybolmadığını görüp, yazdıkları size hitap etmese bile ona sempati beslemeye başlarsınız belki. ■ **Eren E.**



bir sonuca varmış olursunuz. Farklı tarzlar arasında geçişler yaparken bu tarzlara uygun çizerlere ev sahipliği yapmışlığı çok çünkü. Yine de bir tepe noktası gördüğünü ve bu tepe noktasının serinin 25. yıldönümü için çıkan The Sandman Overture'u çizen J.H. Williams olduğunu söylemek mümkün; çizerler arasında bir tanrı çünkü kendisi.

Sözün özü, buraya kadar bahsettiğim ve bu dosya içerisinde sıraladığımız pek çok sebepten ötürü bir eşi benzeri daha gelmeyecek bir başyapıt Sandman. Bu yüzden dizisinin yapılıyor olması büyük bir şey. Altından kalkılması, hakkının verilmesi falan çok çok zor olacak gibime geliyor; 200 milyon dolara Jepiter's Legacy yapabilen Netflix'in o oranla buna hakkını vermek için 1 milyar dolar falan harcaması gerek gibi geliyor bana. Korkuyorum ama bir yandan da Neil Gaiman işe süpervizörlük yapıyor diye umutlanmadan edemiyorum. Umarım söylediği gibi emin ellerdedir, biz de sizi bu dosyayla doğru şekillerde uyarlamasına hazırlamış oluruz... ■ **ONUR**



Baskılar



Buralarda bir yerlerde DC'nin Sandman yeniden baskılarından otomatik para kazandığını belirtmiştim. Bu yüzden standart karton kapak edisyonlar zaman zaman kapak çizimleri yenilenip yeniden basılıyor. Bu standart edisyonlara ek olarak bir de cafcaflı özel edisyonlar var. Burası gerçekten işin cılkının çıktığı kısım çünkü DC hepsine hükmedecek tek bir muazzam edisyon yapmak yerine her birine farklı albeniler vermeye kasmış. Omnibus denilen 1000'er sayfalık edisyonlar var mesela, ilk ikisiyle ana seriyi, üçüncüsüyle de Neil Gaiman'ın yazdığı ekstra üç hikâyeyi (bkz: yan hikâyeler kutusu) toplayabildiğiniz. Bunların tanesi 150 dolar, bordo siyah bir tasarımları var ve kapkara bir kâğıda basılmışlar. Bunlardan daha da büyük olan, "Absolute" isimli edisyonlar var, bunların da tanesi 100 dolar (ama ana seri dört cilt, ekstraları 2 cilt, daha inceler yani), senaryo taslakları, eskizler gibi ne kadar ıvır zıvır ekstra materyal varsa barındırıyorlar, baskılı karton kutu içinde geliyorlar. Bir de normal şartlar altında en kapsamlı olacak ama muhtemelen herkes gidip bunları alsın istemedikleri için siyah beyaz baskıları "Annotated" denen edisyonlar var. Bunlar enine geniş kâğıda basılıyorlar ve yanlardaki boşluklarda "şu diyalogda şuna gönderme yaptık, burası bundan esinlendi" ayarında açıklama ve dipnotlar barındırıyorlar.

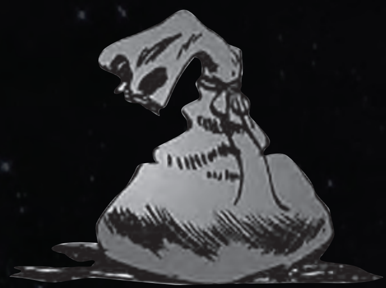
Bu arada çok parası olanınız varsa, almak veya almayacaksanız da şekil şimallerine bakmak istersiniz diye bunları buraya koyuyorum arkadaşlar sonra küfür etmeyin :) Yoksa normal gelir düzeyinde olanlarımız el mahkûm karton kapak Türkçe edisyonlara talim edecekler. Ülkemizde Sandman'i ilk olarak Arkabahçe basmaya teşebbüs etmişti ancak bir Arkabahçe klasiği olarak yarım bıraktılar ki baskıları felaketti. O dönemin eski kapaklarına sahiplerdi. Sonra Laika devraldı ve ana seriyi tamamlayıp üzerine bir de 11. Cilt diyerek Endless Nights'ı bastı ancak bunları da tam set bulmak pek kolay değil. An itibariyle serinin ülkemizdeki yayıncısı İthaki ve seri nihayet hak ettiği seviyede profesyonel bir çeviriye kavuştu ancak İthaki de henüz sadece ana seriyi tamamladı, Overture, Endless Nights gibi ekstralara girmedi. Dizi gelince onlarla beraber ana seriye muhteşem 30. yıldönümü kapaklarıyla tekrar baskı yapsalar da kitapçı rafları güzellik görse. ■ **ONUR**

EREN ERYÜREKLİ

Sandman'in Alametifarikaları

Kum Kesesi

Morpheus'un gücünün kaynaklarından biri olan bu sonsuz kumlar, uyuyanların gözlerine serpildiğinde rüya görmelerini sağlar ve ebediyete kadar tükenmeyeceklerdir. Yanlış ellere düştüğünde uyuşturucu benzeri bir bağımlık yaratan bu kumlar türlü çeşitli şekillerde kullanabilirler Düş'ün iradesi doğrultusunda.



Morpheus'un Güçleri

Rüyalar lordunun türlü çeşitli yetenekleri vardır. Düşlere hükmedebilmesi gerçeklik üzerinde de hatırı sayılır bir iradesi olduğunu anlatır. İllüzyonlar, çeşitli büyüler, istediği forma bürünebilme, kâbus ve korkulara hükmetme, boyutlar arası seyahat, ölümsüzlük, iyileştirme, ışıkla maddeye söz geçirebilme ve anlatılagelmiş tüm öykülere vakıf olmak onun uçsuz bucaksız yeteneklerinden birkaçıdır.

Düşdünya

Düş'ün diyarı havada yüzen parçalı adalardan ve geniş topraklardan oluşur, bunların ortasında kalesi bulunmaktadır, yüksek tavanlı taht odasından her şeyi görüp takip edebilir. Esir olduğu yıllarda onun güçsüzlüğüne bağlı olarak harap ve bitap düşen Düşdünya onun yeniden gelişiyle kısa sürede eskisinden de ihtişamlı bir yere dönüşerek Morpheus'un görevlerini layığıyla yerine getirmesini sağlar. Sisler Mevsimi öyküsünde saray her boyut ve zamandan misafirleri ağırlamış, pek çoğunun da hayranlığını kazanmıştır.



Yakut Rüyataşı

Güç taşlarının en büyüğü bu kızıl yakuttur ve Morpheus'un gücünün hatırı sayılır bir kısmını içinde barındırır. Bu taş Sandman'in esaretinin bitmesinin ardından çok yanlış ellere geçerek kötülükle kirlenir ve nihayetinde yok olarak Morpheus'un eksilmiş güçlerini yeniden kazanmasını sağlar.



Miğfer

Çağlar önceki bir savaştan kalma bu miğfer Morpheus'un alt ettiği unutulmuş bir tanrının kafatasından yapılmadır ve Düş'ün sembolü olarak kullanılır. Güçlerinin ne olduğu pek bilinmese de kadim bir zaferi anlattığı için hasımlarının kalplerine korku salmak için kullanılıyor olması yüksek ihtimaldir.

Yan Öyküler

Sandman'i özel yapan şeylerden biri bitmiş olması, evet. Sandman'in telif hakları Neil Gaiman'da değil, DC Comics'te, buna da evet. "Peki güç DC'de olduğuna göre Sandman'in sütü çizgi roman tarafında neden sağılmıyor?" diyebilirsiniz ama aslında sağılıyor. Sürüyle farklı edisyondan ve bunların yeniden baskılarından gelen eforsuz paralar bir yana, Neil Gaiman ile DC arasındaki anlaşma, başkasına ana karakterin Morpheus olacağı herhangi bir seri yazdırılmaması ve diğer yan materyallerde Gaiman'a danışılması yönünde. Mevzubahis anlaşma kanunlar önünde geçerliliği olan bir anlaşma değil, DC yönetimi tarafından verilmiş bir söz sadece ancak ilginçtir, bu söze 30 küsur senedir uyuluyor. DC, Alan Moore'la ne kadar kavgalıysa Neil Gaiman'la o kadar iyi anlaşıyor yani. Bu bağlamda da ana seri ciddi ciddi bitebildi ama DC, Neil Gaiman tarafından yazılmamış, burada listeleyemeyeceğimiz kadar yan seri pompalamaktan da geri kalmadı.

Bunlardan ciddi öneme sahip, kalitesiyle adından söz ettiren bir tek isim var, o da bir başka İngiliz İstilası neferi Mike Carey'nin yazdığı Lucifer. Netflix dizisinin sözde uyarlandığı çizgi roman olan Lucifer, The Sandman'in popülaritesine sahip olmasa bile kalite olarak ondan pek de aşağı kalmayan bir çizgi roman. Dizinin Supernatural'dan arak tonuyla alakası da yok, evrensel ölçekte olayların döndüğü, muhteşem bir mitoloji yapı söz konusu. Ha ama ana karakter Lucifer'ın ilk olarak Sandman'de gözükmüş olması dışında Morpheus ve ahalisiyle yolları tekrar kesişmiyor. Yani Sandman'den çıkıyor ama çok başka yerlere gidiyor. Kesinlikle okuyun derim ama.

Neil Gaiman'ın kendisi de rahat durmuş değil bu arada. Yarattığı mitolojiye The Dream Hunters, Endless Nights ve The Sandman Overture olmak üzere 3 önemli öykü daha kattı kendileri. The Dream Hunters, Morpheus'u Japon folklor hikâyelerine yerleştiren, illüstrasyonlarını Final Fantasy severlerin de adını bileceği Yoshitaka Amano'nun yaptığı bir kısa roman. Daha sonra çizimlerini P. Craig Russell'ın yaptığı bir çizgi romana da çevrildi. Endless Nights, Endless ailesinin her bir üyesine adanmış birer bölüm içeren ve bu bölümleri farklı farklı çizerlerin resimlediği bir antoloji. The Sandman Overture ise Gaiman'ın Sandman'in 25. yıldönümü için yazdığı, ana serinin öncesini anlattığı halde sonuna dair sürprizleri bozabildiğinden sonradan okumak gereken, muhteşem çizimlerini J.H. Williams'ın 2 senede yapıp bitirebildiği tam bir göz ziyafeti. Bunların her biri tavsiye edilir.

■ **ONUR**

en.wikipedia.org/wiki/List_of_The_Sandman_spinoffs







ONUR

Sandman'in Tarihteki Önemi

Sandman'in Amerikan çizgi romanlarındaki önemi, popüler olmanın ötesinde şeyler başarmasından geliyor. Her şeyin öncesinde, seksenli yılların başlarında DC Comics, kendi çizgi roman piyasasına sahip olan İngiltere civarlarından yetenek avlamaya başlıyor. O dönem "Britiş" çizgi roman antolojilerinde yazarlık yapan, bugün çoğunlukla V for Vendettta ve Watchmen'den tanıdığımız yazar Alan Moore bu yeteneklerden ortama bomba gibi düşenlerin ilki. Judge Dredd'in yuvası 2000AD isimli antoloji dergisine yazdıkları editörlerin ilgisini üzerine çekince, Moore DC'de bir korku çizgi romanı olan Swamp Thing'in yazarlığını kapıyor. Moore'un ardından Grant Morrison, Warren Ellis, Garth Ennis gibi pek çok isim geliyor, hatta buna "İngiliz İstilası" deniyor. İngiliz İstilası neferlerinden bir tanesi de Neil Gaiman. Söylediğine göre nasıl ve ne formatta çizgi roman senaryosu yazılır Moore'dan öğrenen Neil Gaiman, birkaç sene sonra DC'nin klasik karakteri Sandman'in yazarlığını yapmak için DC'yle görüşmeye başlıyor.

Burada işler biraz karışıyor ama çizgi roman tarihiyle biraz haşır neşirseniz bunu normal karşılayacaksınız elbet. Bahsi geçen Sandman, bizim Morpheus değil. Normalde DC'nin 1940'larda yaratılmış, gaz maskesi ve fötr şapkayla dolaşan süper kahraman Sandman karakteri var. Bu karakterin 1976'da Captain America'nın ardındaki ekip olan Joe Simon ve Jack Kirby tarafından tasarlanan ikinci enkarnasyonu da, İskandinav folklorundaki, insanların gözlerine uyusunlar büyülü kum taneleri serpen karakterin bir versiyonu olarak hayal ediliyor. İşte Neil Gaiman, temelinde yine ucuz bir süper kahraman olan bu ikinci versiyonu tazeleme fikriyle geliyor ancak günün sonunda yepyeni bir Sandman yaratılmasına karar veriliyor. Sekiz sayılık bir plandan 75 sayıya büyüyen hikâye Ekim 1988 itibariyle yayın hayatına başlayıp 1996 yılında sonra eriyor. Yıllar süren bu süreç içerisinde Sandman'i son derece anlamı ve önemli bir çizgi roman yapan üç büyük detay var:

1

Sandman; Superman, Batman gibi ana akım çizgi romanlarla aşık atacak satış rakamlarına ulaşıp bunu bir de ciddi bir kadın okuyucu kitlesi oluşturarak yapıyor. Bu da o güne dek daima erkek egemenliğinde olan çizgi roman hobisini ihtiyaç duyduğu birtakım değişimlere gebe yaparak, Sandman'in Çizgi Romanların Modern Çağı'nı hakkıyla başlatan eserlerden olmasına sebebiyet veriyor. "Sandman için düzenlediğimiz her imza gününde sırada daha da fazla kadın görüyordum" diyor Neil Gaiman.

2

Sandman esasen DC evreninde olmasına rağmen o evrenin popüler kısımlarıyla hiç bağ kurmuyor. Dahası, içeriği çocukların okuyabileceği şekilde hazırlanan süper kahraman çizgi romanlarının aksine yetişkin temalara da bolca yer veriyor. Dolayısıyla DC'nin diğer çizgi romanlarından ayrı duruyor. Bunun bir sonucu olarak, 1993 senesinde, efsane DC editörü Karen Berger önderliğinde bu tarz farklı işleri tek bir çatı altında toplayacak yepyeni bir yayın kolu kurma kararı alınıyor ve Vertigo doğmuş oluyor. Vertigo'nun esas önemiyse sadece nispeten niş işlere yer vermesinde değil, yaratıcı haklarına önem veren ilk başarılı girişimlerden olmasında. Her ne kadar Sandman, Vertigo'dan eski olduğu için bir DC fikri mülkü olsa da, Vertigo çatısı altında çıkan çoğu eser yaratıcı ekibine ait.

3

Çizgi romanlardaki karakterlerin isim ve versiyon karmaşaları, bir şeylerin asla tam anlamıyla bitmemesinden, bitememesinden geliyor. Para getiren karakterler dramatik etki için öldürülüyor, getirdikleri paradan feragat etmemek için geri getiriliyor. Para getirmeyen karakterlerin bazıları para getirene kadar yenilenip değiştiriliyor ki nihayetinde Sandman de yola bu şekilde başlayan bir karakter. Tabii burada da farkını ortaya koyarak, bitiyor. Neil Gaiman DC'den, ondan başkasına Sandman yazdırmayacakları sözünü alarak seriyi bitiriyor ve eserin 25. yıldönümü için yazdığı The Sandman Overture mini serisi haricinde, ana karakteri Morpheus olan hiçbir seri yazılıp çizilmiyor.





Audiobook





2020'nin yüzümüzü güldüren birkaç detayının arasına kesinlikle eklenebilir The Sandman sesli kitap projesi. Aslında buna sadece sesli kitap değil de bizdeki tabirle radyo tiyatrosu desem daha doğru olur zira Neil Gaiman ve bu işlerin duayeni Dirk Maggs'in hünerli ellerinde bol oyunculu bir kadro ve birinci sınıf atmosferik seslerle işitme dünyamız şenlenmişti resmen. Kadroda kimler yok ki! Morpheus rolünde James McAvoy, ablası Death rolünde Kate Dennings, dâhiyane bir Lucifer rolünde Michael Sheen ve acar dedektif John Constantine olarak Taron Egerton. Cidden bir yıldızlar geçidi olan bu kadro pandemi koşullarında bile mükemmele yakın iş çıkarmıştı. Örneğin aslında aynı odada sohbet eden Death ve Urania Blackwell'i canlandıran Kate Dennings ve Samantha Morton okyanusun iki yakasından birbirlerine sesleriyle mendil uzatmışlar, özel ekipler bazı sanatçıların evlerine kurdukları ufak stüdyolarda kayıtları almışlardı. Proje ilk üç cildi neredeyse noktasına virgülüne kadar birebir aktarırken kimi yerlerde güzel eklemeler yapmaktan da geri kalmıyordu, anlatıcı rolünde Gaiman'ın doyumsuz sesiyle akıp giden ve sizi o dünyaya götüren bir dinletiye dönüşüp sarıp sarmalıyordu. Hatta çizgi romanlardaki anlatıcı kutular burada sessel karşılıklarını bulup gözlerinizi kapadığınızda sizi alemler arası fırtınaların göbeğine fırlatabilir ya da 24 Saat öyküsünün geçtiği o cehennemvari kafeteryanın psikolojikman geren havasına hapsedebilirler. Tabii dinlerken uyuyakalırsanız da rüyalar lordunun sizi yalnız bırakmayacağına güvenebilirsiniz rahatlıkla. ■ **EREN E.**

24 Hour Diner



Çizgi roman uyarlamalarını izlerken kaynak materyale sadık kalınmamasına kızarız ya hep, yapımcılar da böyle eserleri bire bir uyarlamanın imkânsız olduğunu söylerler hani. Hah, *24 Hour Diner* işte tüm bunların palavra olduğunun 32 dakikalık bir kanıtı.

Sandman'in ilk cildindeki 24 Saat adlı öyküden uyarlanan bu kısa film aslına inanılmaz derecede sadık. Öyle ki çizgi romandaki her diyalog, her sahne ve her karakter aynen kullanılmış. Hatta televizyon programları, reklamlar ve şarkılar bile! Ortaya o kadar fevkaladenin fevkinde bir film çıkmış ki inanın hayran yapımı diyesi gelmiyor insanın. Sandman ve Death'i iş başındayken gördüğümüz muhteşem animasyon kısmı da cabası. Umarım dizi de buna yakın olur.

Video linki: tinyurl.com/ogz-165-24-saat
■ **M. İHSAN**

Dizisinde bizi neler bekliyor?

Her ne kadar biz Sandman'in Netflix adaptasyonundan 1-2 yıldır haberdar olsak da 90'ların ortasından beri beyazperdeye uyarlanmaya çalışılan bir proje bu. Yıllar boyunca farklı stüdyolarda David Goyer, James Mangold ve Joseph Gordon-Levitt gibi isimlerin elinde dolanan yapım nihayet Nail Gaiman'ın kontrolünde ve Netflix'in bonkör bütçesiyle beyaz ekranlara konuk olacak.

Gaiman'ın kendi sözleriyle bu, eseri ufaktan bir revizyondan geçirme, sağını solunu değiştirip cilalama, bir nevi restorasyon operasyonu. Karşımıza dişi bir Lucifer da çıkacak, siyahi bir Ölüm de. Özellikle Kirby Howell-Baptiste'in Death gibi önemli bir role seçilmesi (ve dürüst olalım siyahi olması) hayranlar arasında bir fırtına kopardı. Bu bol bol ırkçılık kokan tartışmalara hiç bu kadar kızgın görmediğim bir Neil Gaiman noktayı koysa da seri daha en baştan biraz yara aldı diyebilirim. Zamanla toparlanır ama. Zaten şu var ki Gaiman'ın dizideki ana felsefesi "Sandman'i bugün yapıyor olsam nasıl düşünürdüm?" sorusu üzerine şekilleniyor. Örneğin ilk ciltteki olaylar 1989 yerine 2021'de geçecek ki bu da Morpheus için 105 yıllık bir esaret süreci demek. Sırf bu değişiklik bile pek çok taşı yerinden oynatarak bize çok farklı kapılar açabilir ama bu açılan kapılar bizi yine de tanıdık yollara ve olaylara taşıyacak yine Gaiman'ın dediğine göre.



Benim çok sevindiğim bir oyuncu seçimi de Game of Thrones'taki Brienne olarak çok beğenilen Gwendoline Christie'nin Lucifer rolünü alması oldu. Çizgi romanlarda David Bowie'yi anımsatan bir figür olan Lucifer'ın iri yapılı bir kadın suretinde neler yapacağını düşünemiyorum bile. Bu arada Sandman evreninden uyarlanan ama oradaki karakterle artık alakası kalmayan Lucifer dizisindeki başrol Tom Ellis'in de düşünüldüğünü hatırlatalım, son kertede çizgi romana sadık bir Lucifer olsun istenmiş ve Christie seçilmiş. Bir de tabii Morpheus'u oynayacak olan Tom Sturridge var. Hiç makyajsız haliyle bile düşlerin efendisini anımsatan oyuncunun David Thewlis gibi usta bir oyuncunun hayat vereceği John Dee karşısında nasıl bir performans sergileyeceğini aşırı merakla bekliyorum.

Şimdilik yapım ve efektler kısmında da Netflix kesenin ağzını açmış görünüyor ve sinyaller gayet iyi, benim tahminim 2022'nin yaz aylarında veya en geç Ekim gibi dizinin çıkış yapacağı yönünde ve çıktığı zaman düşlerimizi süsleyecek kadar güzel olmasını dilesek bence fazla abartmış olmayız, zira hayranlar 30 yıldır bu büyülü anı bekliyor.

■ **EREN E.**



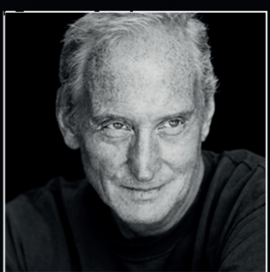
TOM STURRIDGE IS **DREAM**
LORD OF THE DREAMING



GWENDOLINE CHRISTIE IS **LUCIFER**
RULER OF HELL



VIVIENNE ACHEAMPONG IS **LUCIENNE**
LIBRARIAN OF THE DREAMING



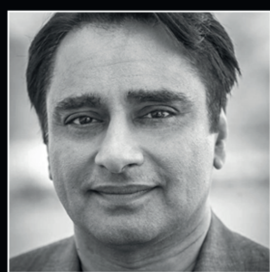
CHARLES DANCE IS **RODERICK BURGESS**
CHARLATAN AND MAGICIAN



BOYD HOLBROOK IS **THE CORINTHIAN**
AN ESCAPED NIGHTMARE



ASIM CHAUDHRY IS **ABEL**
THE FIRST VICTIM



SANJEEV BHASKAR IS **CAIN**
THE FIRST PREDATOR

The Endless
Sonsuzlar

Dışarıdan baktığımızda oldukça tuhaf ve alışılmadık bir aile portresi çizen Endless, *Zaman* ve *Sonsuz Gece*'nin yani her şeyden önceki iki şeyin çocuklarıdır ve kendi aralarında belli âdetler çerçevesinde iletişim kurup var olurlar. Her biri temsil ettiği kavramın hem kendisini hem de zıddını barındırır var oluşunda ve bilfiil kendisidir de bu kavramların Yaşam/Ölüm ikilisinde olduğu gibi. Gelin kendilerine biraz daha yakından bakalım sanki yaşamlarımızın her anında zaten yoklarmış gibi. ■ **EREN E.**

Destiny

(Kader)

Kardeşlerin en yaşlısı Kader elinde HER ŞEY'in yazılı olduğu bir kitapla dolaşan, gözleri kör ama gören kukuletalı bir keşişi anımsatır. Kardeşlerin en büyüğü olsa da diğerlerinin arasındaki meselelere çok bulaşmaz, çünkü işin başını sonunu zaten bilmektedir. Soğuk ve mesafelidir, nadiren bir şeyler hakkında fikir beyan eder. Genelde labirenti andıran diyarının sonsuz bahçelerinde gezinip elindeki (aynı zamanda sembolü de olan) kitabı okumaktadır. Ama bu âlemde kaderin bile hükmedemediği bazı durumlar, bilmediği sırlar vardır ve o gibi durumlarda yazgının kendisi bile olayların akıbetini öngöremez.



Death *(Ölüm)*



Kardeşler arasında en cana yakın (!) olanı açık ara Ölüm'dür. Yazıldığı döneme uygun olarak genç, hareketli ve çekici bir gotik kız görünümündedir ve sembolü olan Ankh'ı bir kolye gibi takar. Uzun seremonileri ve cafcaflı davetleri pek sevmez, bunlardan sıkılır. Nihayetinde varılan nokta hep aynıdır çünkü. Kral da olsak dilenci de, hepimiz Ölüm'ü iki kez göreceğizdir hayatımızda, daha fazla değil. En iyi Düş'le anlaşır ve ona her tür desteği verir yardım istediğinde. Her an her yerdedir ve kendine ait diyarı pek anlatılmasa da "Tünelin Sonundaki Işık" olarak anılır kimi yerlerde. İnsanlara ilgi ve şefkatle yaklaşır, hatta ömürlerinin sonuna yakın olanlarla sohbet bile eder bazen yalnızlıklarını paylaşmak için. Yaşadığımız kâinat bile bir gün ona boyun eğecek, o da sandalyeleri ters çevirip ışıkları kapayacaktır kaçınılmaz son geldiğinde. Zira evren bile yalnız doğup yalnız ölür varoluşun döngüsü içinde.

Desire *(İhtiras)*



İhtiras sadece ister ve elde eder. Suretini kadın, erkek, çift cinsiyetli ya da cinsiyetsiz olarak o an canı nasıl istiyorsa değiştirebilir. Eşik denen, kendinin devasa bir heykelinin ortasında bulunan kalpte yaşar ve arzunun timsali olduğu için sürekli insanların yaşamlarına karışır, onların düştükleri hallerden keyif alır. Kardeşler arasında musibete en yatkın ve Düş'le epey kavgalı olan İhtiras onu bir kumpasa getirerek uzaktan bir akrabasını öldürtür ve uzun vadede Düş'ün başına türlü belalar açılmasına vesile olur. Camdan bir kalptir sembolü.



Despair
(Umutsuzluk)

Dipsiz bir hiçlikte gri bir dünyada yaşar Despair, diyarı aynalarla doludur ve o aynalara bakanlar Umutsuzluk'un kendisini görür yansımalarında. Sembolü kendi derisine faça atmak için kullandığı kancasıdır ve işkence ettiği bedeni obez, çirkin, pistir hep. Bir keresinde ölüp yeniden var olmuştur, çünkü umutsuzluk her daim yaşama karşı bir bağlanmayı ve umudu da içinde barındırır. Kardeşlerden en çok Desire'la anlaşır, zira o ikisi yüzleşmek istemediğimiz çapraşık duygularımızı yansıtırlar, bizlerse içine düştüğümüz kara ihtiras ve yeis çukurlarını ne kadar görmezden gelirsek o denli dibe batarız. Lakin karanlığımızı kabul etmek aydınlığa doğru atacağımız ilk adımdır aynı zamanda.



Delirium *(Hezeyan)*

Onu kim tanımlayabilir ki tam olarak? Hareketli ve canlı bir genç kız görünümünde olan Delirium duygu durumuna göre sürekli saçlarını değiştirebilir ve dünyası renklerin, karmaşık yazıların, binlerce hissin ve anın iç içe geçtiği sürrealist bir tabloyu andırır. Kaderin kitabında bile bir zamanlar Delight (Neşe) iken neden Delirium'a dönüştüğü anlatılmaz. Onun güçleri kişiyi delirtebilir de, aklını oynatmış birine berraklık da bahşedebilir. Ailenin hınzır küçük kardeşi gibidir ama bu çocuksuluğunun altından hiç beklenmedik anlarda olayın en derinine bakabilen kadim bir bilgelik çıkar bazen. Düş'le Yıkım'ı aramaya koyuldukları macerada kardeşlerin birbirilerini daha iyi anlayıp saygı duymalarını takip ederiz ama her daim Delirium çok daha hâkimdir düşüncelerin esnek raksına ve gidebilecekleri aşırı uçlara. Onun sembolü şekerlemeye benzeyen renkli bir burgaç şeklidir.



Dream *(Düş)*

Çizgi Roman serisinin baş kahramanı (ya da anti-kahramanı da denebilir) Sandman düşleri ve onları sıkı sıkıya dişlerinin arasında tutan gerçekliği simgeler. Uyuyanların gözlerinin üstüne serptiği kumlar rüya ya da kâbus görmemize sebep olarak bizi onun diyarı olan Dreaming'e (Düşdünya) getirir. Morpheus tutsak geçirdiği yıllardan sonra değişmiş, yüreği katılaşmıştır, daha snob, daha karamsar bir hâle bürünmüştür. Kendini çoğu varlıktan üstün görür ve çoğunlukla bu doğrudur da. Sonsuzların ölümlülerin işlerine karışmaları yasak olsa da Morpheus ve kardeşleri bu yasağı sık sık ihlal ederler. Örneğin Kabil ile Habil'i Ölüm'e vermeyip himayesine alır Düş ve âşık olur ölümlülere, ki bu aşk maceralarının sonları da iyi bitmez hiç. Soluk tenli somurtkan suratı, koyu karmaşık saçları, kara kaftanı ve iki kara deliği andıran gözlerinde ara sıra parıldayan ikiz yıldızlarla tamamlanır, sembolüyse savaş miğferidir. Ama esaretten kurtuluşunun ardından Düş de değişmeye başlar, bu değişim ve kendini tanıma süreci Sandman'in tüm hikâyelerinin ardındaki ana hikâyedir zaten.

Destruction *(Yıkım)*

Yıkım deyince aklınıza hemen şiddet gelmemeli, daha çok doğanın devinimi, yeni bir şeylere yer açmak için eskini yok olması gibi düşünün. İri kıyım, kaslı ve turuncu sakallı olan yıkım kendi diyarını ve sorumluluklarını yüzyıllar önce terk ederek yalnızca gerektiğinde ortaya çıkıp insanlara ve kardeşlerine yardım etme yolunu seçmiştir. Tabii o terk etti diye kavram yok olmamış, yıkım ve onunla gelen dönüşüm durmamıştır, sadece Yıkım'ın kendisi bu süreçlere dâhil olmamayı seçmiştir. Her ne kadar 4. kardeş olsa da diğerlerine ağabeylik yapmak ona düşmüştür. Son derece olgun ve Sonsuzlar'ın gerçek muhteviyatlarının ne olduğuna dair en geniş perspektife ve bilgiye sahip olandır. Sembolü bir kılıçtır ve nasıl ormanda bir kılıç yeni yollar açıyorsa o da sürekli değişimin ve enerjinin vücut bulmuş halidir.





BİLLUR YASA

BLACK WIDOW

YÖNETMEN: Cate Shortland **OYUNCULAR:** Scarlett Johansson, Florence Pugh, David Harbour, Rachel Weisz **PLATFORM:** Disney+ **IMDB NOTU:** 6,9

Marvel seyircisinin çok uzun zamandır beklediği bir proje varsa, o da kesinlikle Black Widow'un solo filmi. The Avengers'tan bu yana Natasha Romanoff'un kendi filmine kavuşmasını bekliyorduk. Fakat bu ancak Wonder Woman'ın başarısı ve Marvel'ın iç yapılanmasının değişmesiyle mümkün oldu.

Black Widow filmiyle ilgili bilinmesi gereken en önemli detay hikâyenin Captain America Civil War ve Avengers: Infinity War'un arasında geçtiği. Yani Avengers: Endgame'de yaşananlar sıfırlanmıyor, Natasha Romanoff geri dönmüyor. Sadece onun eski maceralarından birine şahit olma fırsatı elde ediyoruz.

Natasha Romanoff'un geçmişi, Avengers ekibine nasıl katıldığı, Hawkeye'la yaşadıkları, Red Room günleri hep merak edilen konulardı. Fakat şimdiye kadar cevapsız kalmıştı bu sorular. Black Widow filmi bu hikâyenin karanlıkta kalan yanlarını aydınlatıyor. Bu yüzden duygusal yanı ağır ve oldukça başarılı. Öğrendiğimiz detaylar Natasha Romanoff'un hikâyesini daha tutarlı hale getiriyor. Aynı zamanda filmin ilk yarısını da daha keyifli kılıyor fakat bu başarı ikinci yarıda devam etmiyor.

Bu filmi birine kısaca özetlemem gerekirse, ajan hikâyesi soslu süper kahraman filmi olduğunu söyleyebilirim. Aksiyon sahnelerinin bolca yer aldığı bir hikâye izliyoruz. Zaman zaman bu aksiyon çok doyurucu gelse de, belli noktalarda mantıksızlıklar göze batıyor. "Yok artık daha neler!" diyeceğiniz bir nevi Hızlı ve Öfkeli ayarında olan aksiyon sahneleri de var, Natasha'nın yeteneklerini gerçek anlamda gözler önüne serdiği harika koreografiler de var.



Black Widow'un en büyük eksiği kötüsünü yeterince derinlikli ve başarılı bir şekilde ele almıyor olması. Bu da hikâyenin ciddiyetini fazlasıyla etkiliyor ve inandırıcılığını azaltıyor. Taskmaster filmin en büyük hayal kırıklığı olabilir. Ele alınış biçimi hem tahmin edilmesi kolay hem de izleyicileri tatmin etmekten çok uzak. Bu da filmin seyirciler üzerinde bıraktığı izlenimi fazlasıyla düşünüyor.

Oyunculuk bazında baktığımızda Scarlett Johansson, Black Widow olarak kendisinden bekleneni veriyor diyebilirim. Florence Pugh sanırım filmdeki en sempatik karakteri canlandırıyor. Yelena Belova'nın izleyiciler tarafından sevilebilmesi için gerekli tohumları başarılı bir şekilde ekiyor. Ayrıca Natasha ve Yelena arasındaki kardeşlik ilişkisini de başarılı bir şekilde yansıtıyor iki oyuncu. David Harbour senaryonun komedi kısmını sırtlanıyor. Bu konuda başarılı olduğunu da söyleyebilirim. Hatta çok daha fazlasına potansiyeli olduğunu ama senaryonun onu kısıtladığını hissettim zaman zaman.

Black Widow bu kadar uzun bir bekleyişin ardından karşımıza çıkıyor fakat maalesef tam anlamıyla beklentileri karşılayamıyor. Her şeyin ötesinde Natasha Romanoff'un son hikâyesi olmanın hakkını veremiyor. Geçmişe dair soru işaretlerini ortadan kaldırsa da filmin ana kahramanı Natasha'ymış gibi hissettirmiyor. Amaç bizlere Yelena, Alexei ve Melina'yı tanıtmakmış gibi hissettiriyor ki zaten Kevin Feige de bu karakterleri Marvel'ın gelecekteki projelerinde göreceğimizi açıkladı.

EDİTÖRÜN NOTU: Bir süper kahraman filmi olarak çok kötü değil ama beklediğimiz Black Widow filmi olmadığı kesin. ★★★☆☆

- **YÖNETMEN:** John Krasinski
- **OYUNCULAR:** Emily Blunt, Millicent Simmonds, Cillian Murphy
- **IMDB NOTU:** 7,4



A QUIET PLACE PART II

Yavaş yavaş kendine has bir distopik seriye dönüşen A Quiet Place evreni ikinci filmiyle de hedefi 12'den vurmuş görünüyor. Yine sesle (ya da daha çok sessizlikle) alakalı dâhiyane sahneler, daha sıkı bir tempo, genişleyen bir dünya ve daha iyi efektler filmin vaat ettikleri. Hatta Emily Blunt'ın bir sahnede fena halde Alien 3'teki Ripley'i hatırlattığını da söylemeden geçmeyeyim. İlk filmin hemen ardından başlayan öykümüzde baba ocağından çıkan aile fertleri yine birbirlerine destek olarak yollara düşüyor ve çeşitli badireler atlatmalarını izliyoruz. Lakin onun da öncesinde aşırı gerilimli bir flashback sahnesi var ki burada uzaylıların geldikleri ilk günün şokunu ve dehşetini iliklerimize kadar hissetmemizi istemiş yönetmen Krasinski. Akabinde ailenin başına gelen olaylarda Emily Blunt'ın anne karakteri bu kez daha geri planda kalırken ailenin sağır dilsiz kızı Regan'ın ileri atılıp kahramanlaştığını ve kendi macerasına atıldığını görüyoruz. Filmin bu kısımları bize nefis bir The Last of Us tadı verirken geride kalan Marcus da kendince ayrı bir varoluş mücadelesine girişiyor.

Hani ilk film tamamen aile içi dayanışmayla alakalıydıysa bu film de çocukların büyümesi ve olgunlaşıp hayatta yer almalarıyla alakalı, geleceği şimdiden belli olan üçüncü film skalayı daha da genişletir mi bilinmez ama farklı telden çalan bir distopya olarak A Quiet Place'in türün benzer örneklerinden ayrıldığı bir gerçek. Benim anlatılmasını en çok istediğim kısım uzaylıların buraya kazara mı yoksa planlı bir şekilde mi geldikleri ve halkın neden bu kadar bir başına kaldığı konusu. Orduya ne oldu? Diğer devletlerde de aynı durum mevcut mu? Neden bu kadar saldırganlar gibi birçok soru yanıtını bekler halde duruyor. Eh John Krasinski ve Emily Blunt da eğer MCU'nun İlk Fantastik Ailesi'ne geçiş yapmazlarsa bu soruların yanıtları için kapımız onlara her daim açık olacak. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: İlk filmi sevenler bunu da es geçmeyeceklerdir zaten ayrıca evrenin daha da genişleyeceği de şimdiden hissediliyor.

★★★☆☆

PIG

- **Yönetmen:** Michael Sarnoski
- **Oyuncular:** Nicholas Cage, Alex Wolff, Adam Arkin
- **IMDB Notu:** 7,0

Herkes evcil domuzu çalınan Nicholas Cage'in önüne geleni kanlı bir şekilde harcadığı John Wick-vari bir film olacağını düşünmüştü Pig'in fragmanını ilk gördüğünde -ki onu yaptığı filmi izlemek isteyenler Mandy'yi seyredebilirler. Cage burada farklı bir şey yapıyor ve bizlere halen sağlam bir karakter oyuncusu olduğunu hatırlatıyor. Filmin ilk anından itibaren onun berduş tipini, göbeğini ve kirli sakallı yüzünü kabul edip öyle çıkıyoruz yola. Yarattığı karakter domuzunu ararken geçmişiyle yüzleşmek zorunda kalan birisi ama bu geçmiş öyle klişe değil de olabildiğince sade, beklenmedik ve doğal bir şekilde filmde yer ediyor. Parçalar yavaş yavaş birleşirken Robin'in de hesaplaşması gereken hayaletleri olduğunu anlıyoruz ve domuz bu noktada onun geçmişiyle olan bağını sembolize ediyor. Ona bu yolcuğunda eşlik eden Amir karakterine de ayrı bir parantez açmak lazım. Babası tarafından pek de kabul edilmemiş, kapitalizmin yırtıcı kısmına sırtını yaslayarak hayatta kalmaya çalışan Amir ve Robin'in kurduğu bağın gelişimi de filmde gayet iyi işlenmiş. Gerek yoldan geçen tesadüfi sincapları gerek doğayı şiirsel biçimde resmedişi ve insan için gerçekte neyin değerli olduğu hakkındaki akıl yürütmeleri olsun Pig dingin ve ağır temposuna rağmen izlendikçe keyfi artan bir film. Sırf lüks restorandaki diyalog sahnesi için bile izlenir. ■ EREN E.





EDİTÖRÜN NOTU: Pig yaralı bir ruhun iyileşme sürecinden çok bu sürecin nasıl başlayabileceğine dair neredeyse mitik bir öykü. Cage'i de uzun zamandır bu kadar aklı başında izlememiştik.

★★★☆☆



MOBILE SUIT GUNDAM: HATHAWAY

EREN ERYÜREKLİ

Uzun süredir devam eden dev bir seri Gundam. Japonya'nın Godzilla'dan sonraki kültür hazinesi, soft power'ın mihenk taşlarından birisi. 1978'e başlayan bu dev saga ana evreni Universal Century dışında dallanıp budaklanarak genişledi ve günümüzde halen popüler. Uzun zamandır beklenen Hathaway ise bu efsanenin ana ayağı olan Universal Century öyküsünde çok kritik bir nokta olan 1988 yapımı Char's Counterattack'tan sonrasını anlatıyor ve serinin yaratıcısı Yoshiyuki Tomino'nun romanından uyarlama.

Char'ın isyanının başarısızlıkla sonuçlanmasının ardından Dünya Federasyonu'nun kolonilere olan baskısı yeniden artmıştır ve "Mafty" isimli bir terörist grup önemli politikacıları kaçırarak ya da yok ederek baskıyı azaltmaları konusunda halkı ve hükümetleri kışkırtmaktadır. Esas sorun şudur ki Mafty ilk serideki efsane gemi White Base'in kaptanı ve Dünya Federasyonu askeri Bright Noa'nın oğlu Hathaway'dan başkası değildir. Bu filmin daha 10. dakikasında ortaya çıkan bir gerçek ve film bize kahramanın da hainin de aynı kişi olduğu çok tuhaf bir ortam sunuyor, Hathaway'in hem baba mirasına ihanet duygusu hem de toplumu kurtarma arzusu sürekli birbiriyle çakışıyor ki bu tüm serinin temelindeki Spaceonoids vs Earthonoids çatışmasıyla paralel bir durum. Gundam serileri her daim savaşın insan hayatları üzerindeki yıkıcı etkilerine odaklanmıştır ama bunu yaparken de oyuncak satmak için dev robotların savaşlarını boy boy göstermekten de geri durmamıştır. Parlak zırhlı şövalyeler gibi birbirine dalan bu yıkım makineleri erkeklerin odalarına koyacakları maket rüyalarını süslerken asıl savaş karşıtı mesaj da arada bir yerlerde kaybolmuştur. Hathaway filmi sonunda bu zinciri kırıyor ve robotları genelde gece karanlığında ve asla idealize ederek göstermiyor. Aksine onların yarattığı yıkımın altında kalan insanlarda, eriyen, parçalanan sokaklarda hep kameranın odağı. Bu olgun yaklaşım karakterlerin işlenişine de yansımış, Gigi örneğin çok boyutlu ve tahmin edilemez bir kadın; Hathaway geçmişteki hatalarının acısını şimdiki hatalarına gömen ve biraz da rüzgârla savrulan bir karakter. Kaba erilliği temsil eden Kenneth ise bu ikisinin ortasındaki joker kartı olarak beklenmedik hamleler yapıyor hep.

Film bittiğinde "Eee ne oldu şimdi?" diye kalabilirsiniz, normaldir. Merak etmeyin, öykü iki filmle daha devam edecek ve hepsi bittiğinde muhtemelen Gundam evrenindeki en ayakları yere basan öyküyü tatmış olacağız.

HATHAWAY ÖNCESİNDE NE OLMUŞTU?

İlk Gundam serisi 1978'de başlamıştı ve Zeon tarafında Char, Dünya Federasyonu tarafında genç pilot Amuro Ray odağına alarak çok geniş bir evrenin kapılarını açıyordu. O seride yenilgiye uğrayan ve dağılan Zeon birliklerinden arta kalanlar yeni kurulan Titan grubu tarafından avlanıyordu Zeta Gundam'da ve odak yine genç bir pilot olan Kamille Bidan'daydı. Çok trajik pek çok olay sonrasında Titan da yenilgiye uğratılıyordu fakat bu sefer de bir grup genç yeni ortaya çıkan Neo-Zeon tehdidi ve Haman Karn'la mücadele etmek zorunda kalacaktı Double Zeta serisinde. Haman Karn'dan sonra Neo Zeon'un başına geçen Char ise dünyaya bir asteroid düşürmek için planlara başlar Char's Counterattack'da ve ona engel olabilecek tek kişi yine eski rakibi Amuro Ray'dir.

YÖNETMEN: Shuko Murase
SESLENDİRENLER: Kensho Ono, Reina Ueda, Jun'ichi Suwabe **PLATFORM:** Netflix
IMDB NOTU: 6,8

EDİTÖRÜN NOTU: Hathaway Gunpla sevdalıları için verimsiz, sinemaseverler içinse leziz bir deneyim. Kalan kısmı da gözümüz yollarda bekliyoruz.
★★★☆☆

YÖNETMEN: Enrico Casarosa **SESLENDİRENLER:** Jacob Tremblay, Jack Dylan Grazer, Emma Berman, Saverio Raimondo **PLATFORM:** Disney+ **IMDB NOTU:** 7,5

LUCA



Of ya! "İçinizi ısıtacak bir Akdeniz hikayesi" gibi bir klişe cümle kurmayı çok istiyorum Luca hakkında. Çünkü yanlış değil; abartı hiç değil. Ailesi tarafından "Biz senin güvenliğini düşünüyoruz." argümanı tarafından nispeten baskılanmış, "yüzeyin ötesinde ne olduğunu merak eden" Luca'nın hikayesine tanık oluyoruz. Yüzey derken baya bildiğiniz su yüzeyinden bahsediyorum yahu!

Luca ve onun türü her nasılsa suyun altında (daha doğru bir şekilde ifade etmem gerekirse ıslandıklarında) bir deniz canavarıyken kuruduklarında tıpkı bir insan gibi görünüyorlar. Hâl böyle olsa da insanlar ile deniz canavarlarının araları pek iyi değil. İnsan türünün elini sürdüğü bir yerde güzel şey olması mümkün mü? Avlayıp vahşice öldürüyorlar bu deniz canavarlarını.

İtalya'nın bir köyünde geçen bu filmde Luca'nın ailesi yukarısının güvensiz olduğunu bildiğinden Luca'nın asla ve kati suretle yüzeye çıkmasını istemiyor fakat denizde karşılaşıp tanıştığı Alberto, deyim yerindeyse onu yoldan çıkarıyor ve yüzeyin dışındaki hayatı tanıtıyor. Peki ya film ne kadar iyi? Vallahi efendim Luca bir Disney/Pixar yapımı. Kötü olabilme ihtimali var mı? ■ CEVDET



EDİTÖRÜN NOTU: Klişe falan tamam ama ben yine de söylemekten kendimi alıkoyamıyorum: İçinizi ısıtacak bir Akdeniz hikâyesi... ★★★★☆

YÖNETMEN: Michael Chaves **OYUNCULAR:** Patrick Wilson, Vera Farmiga, Ruairi O'Connor **IMDB NOTU:** 6,3

THE CONJURING 3: THE DEVIL MADE ME DO IT



The Conjuring (Korku Seansı) 2013'te korku sinemasına yeni bir soluk getirmesiyle, Nun ve Annabelle'le birlikte sinematik bir evren haline geldi. Serinin başarısında James Wan'ın dokunuşlarının yanı sıra, arka planda doğru olduğu iddia edilen meşhur korku hikâyeleri olması yatıyordu. Son filmde James Wan geriye çekilirken nihayet Warren'ların hikâyesi de sona eriyor.

Film süper bir başlangıç yapsa da çok şey anlatmaya çalışırken oradan oraya atlayarak kopukluklar bırakıyor. Yanlış anlamayın film kötü değil. Hatta bu sefer iblis yerine kara büyü üzerine gitmesi merak uyandırıyor. Filmin arka planının yine yaşandığı iddia edilen bir hikâyeye dayanması ve hatta filmin adındaki cümlenin mahkemede söylenmiş olması motivasyonu artırıyor. Ancak okkültist kadının yüzeysel kalması filmi zayıflatıyor. Dolayısıyla ilk filmler güzel korku filmleriyken, 3. film aksiyonlu bir gerilime dönüyor. Unutmadan: Filmin bitişindeki kayıtlar besmele çektiriyor. ■ GÖKER

EDİTÖRÜN NOTU: İlk filmleri izlediyseniz son halkayı izlememeniz ayıp olur. Korku sinemasını seviyorsanız Conjuring serisine bulaşmamanız daha büyük ayıp. ★★★☆☆



○ **YÖNETMEN:** Roy Chow Hin Yeung ○ **OYUNCULAR:** Kai Wang, Tony Yo-ning Yang, Louis Koo, Suet Lam ○ **PLATFORM:** Netflix ○ **IMDB NOTU:** 4,8

DYNASTY WARRIORS

Lu Bu'nun peşinden gitmeyin!

ÖMER AKDAĞ

Tüm dünyanın ayak parmaklarının ucunda beklediği, sinema tarihini değiştirecek olan o filmi, Dynasty Warriors'ı önce Francis Ford Coppola izledi ve "keşke Michael Corleone'nin silahından yıldırımlar çıkarsaydım" diye kendi kendine söylenerek uzaklaştı. Beş gündür odasından çıkmadığı söyleniyor. Martin Scorsese'nin de Goodfellas'ı yüz metre sıçrayabilen karakterlerle baştan çekeceğim diye tutturduğu konuşuluyor. Peter Jackson öfkesinden LotR setini baştan kurup bütün seti yumruklayarak yıkmaya çalıştığı kulağımıza çalındı. Bir yandan yumrukluyor, bir yandan "Gimli'ye neden baltasıyla bir vuruşta beş yüz ork neden öldürtmedim ki" diye histerik çığlıklar atıyormuş.

O değil de film kötü, tamam, hiç arkasında duramayacağım. Ama sıkıcı kötü olanlardan değil de aşırı eğlenceli kötü olanlardan. Daha önce de bu film hakkında konuşurken söylemiştim; bence insanlık olarak tam olarak buna ihtiyacımız var! Gerçekçi savaş taktikleri, dönemini doğru yansıtan aslına uygun silahlar ve kıyafetler falan, geçiniz bunları! Esas karakterlerin bir vuruşta bin kişiyi aldığı (abartmıyorum, film öyle), yıldırımların alevlerin havada uçuştuğu, normal askerlerin sırf esas abiler şov yapabilsin diye var olduğu, arkada über gaz hard rock müziklerin çaldığı savaş filmlerinden daha fazla istiyorum!

Romance of Three Kingdoms diye bir kitap vardır Çin'de. Bu kitaba uzak doğunun Lord of the Rings'i desem hiç de abartmış olmam. Sadece Çin değil diğer uzak doğu ülkelerinin kültürüne de akıl almaz derecede büyük etkisi olmuştur, aşırı büyük bir nerd kitlesi vardır. Çok karmaşık bir hikâye anlatır, muhtemelen de o yüzden ciddi bir film serisi yapılmadı. John Woo'nun Red Cliff isimli 2 filmi sadece bir tane savaşı anlatır mesela, o derece kallavi bir öykü var ortada.

Bu kallavi öyküyü aşırı terbiyesiz bir şekilde aşırı basite indirgeyerek özetleyecek olursam: Çin İmparatorluğu'nda isyanlar başlar, beylikler toplanarak isyanı bastırır. Bu beyliklerden birinin lideri, über kötü über dombili Dong Zhuo, über güçlü üvey oğlu Lu Bu'nun yardımıyla yönetimi ele geçirir ve zorbalığa başlar. Sonra diğer beylikler bu sefer ona karşı birleşir, onu yener. Ardından gelen mücadelelerde üç beylik giderek güçlenir: Stratejik zekânın temsili Cao, halk adamlığının temsili Liu, cesur savaşçılığın temsili Sun. Bunlar güçlenip üç krallık denilen mevzuyu meydana getirirler, sonra birbirlerine girerler, hiçbiri kazanamaz vs.

Elimizdeki film hikâyeyi baştaki isyanlardan alıp Dong Zhuo'nun mağlup edilmesine kadar getiriyor. Ama tabii çok fazla detayı törpülemek zorunda kalmışlar yine de. Mesela hikâye gelecekte Cao'nun lideri olacak Cao Cao ve Liu'nun lideri olacak Liu Bei özelinde geçiyor, Sun'a üvey evlat muamelesi yapmışlar. Olacak o kadar. Ki böyle tırı vırı bir film için fena da özetlememişler aslında hikâyenin o kısmını.

Ama tabii filmin adının Romance of Three Kingdoms değil de Dynasty Warriors olmasının bir sebebi var. Az önce dediğim kafada aşırı abartı güçlü karakterlerle, özel hareketlerle falan dolu olan Dynasty Warriors oyun serisinin filmi bu. Şahsen pek sevmem, Dynasty Warriors çakması oyunlar daha iyi bence ama eminim seriyi sevenler ayrı bir mest olacaktır.

EDİTÖRÜN NOTU: Hani nasıl diyeyim, "bu sahneyi en iyi nasıl yaparız" mantığıyla değil de "bu sahneyi en abartı nasıl yaparız" diye düşüne düşüne çekmişler. Bana uyar! ★★★☆☆

THE TOMORROW WAR

○ **YÖNETMEN:** Chris McKay ○ **OYUNCULAR:** Chris Pratt, Yvonne Strahovski, J. K. Simmons, ○ **PLATFORM:** Prime ○ **IMDB NOTU:** 6,6

The Tomorrow War bana göre oldukça ilginç bir fikirle açılan bir film. İnsan ırkı yakın gelecekte nereden geldiğini bilmediği uzaylılara karşı verdiği savaşı kaybetmeye başlayınca geçmişten destek almaya başlıyor. Ve böylece insanlar hiç görmedikleri bir savaşa katılmak için geleceğe gidiyorlar. Buraya kadar her şey hoş, fakat filmin geri kalanı ne kadar Hollywood klişesi varsa hepsine kurban gidiyor maalesef.

Başroldeki Chris Pratt'in ekran karizması tartışmaya kapalı bir konu zaten, adamın rol aldığı hangi film olursa olsun bir şekilde izlettiriyor kendini. Ayrıca filmin zaman yolcuğuna getirdiği kendi yorumunu da gayet beğendim ben. Hakkını verelim, akıcılık konusunda da gürül gürül bir film bu.

Ne var ki girişte bahsettiğim klişeler rüzgârı filmi kısa süre içerisinde tamamen tahmin edilebilir bir hale getiriyor ve filmin kendi içindeki inandırıcılığını alıp götürüyor. Espri yaparak savaşan zenciler, dev yaratığın gırtlağını kesen adamlar, tatlıya bağlanacağı her halinden belli olan bir yapay baba-oğul ilişkisi... Akla ziyan mantık hataları da cabası. Adamlar zaman makinesi yapacak kadar teknolojiyi ilerletmişler ama uzaylılara hâlâ düz taramalı tüfekle ateş ediyorlar.

Gene de kendini izlettiren, ya da en azından izleyici sıkmayan tipik bir patlamış mısır filmi Tomorrow War. İçerdiği hoş fikir uğruna ve biraz kafa boşaltmak için izlenebilir. Başka da bir şey beklemeyin derim. ■ EMRE S.



EDİTÖRÜN NOTU: "Olsun ama düşünce güzel" lafının vücut bulmuş hali.
★★★☆☆

○ **YÖNETMEN:** Malcolm D. Lee ○ **OYUNCULAR:** LeBron James, Don Cheadle, Khris Davis, Zendaya ○ **PLATFORM:** HBO Max ○ **IMDB NOTU:** 4,3

SPACE JAM: A NEW LEGACY



EDİTÖRÜN NOTU: Sevimli kahramanların hatırına izleyip unutabilirsiniz o kadar.
★★☆☆☆

Sinemada reklam kokan hareketler pek hoş karşılanan bir durum değil. Keza Emoji Movie'nin anasından emdiği süt burnundan getirilmişti ki bana göre iddia edildiği kadar kötü bir film değildi. Benzer bir durum Space Jam'de de yaşanınca notları kısa sürede dibe vurdu.

A New Legacy video oyunları ve dijital dünyaya uyarlanacak şekilde kurgulanmış ki bence en büyük hatası da bu olmuş. Zira olay tamamen basketboldan kopmuş. Zaten LeBron James'i doğru düzgün basketbol oynarken bile göremiyorsunuz. Yerine sıradan bir aktör de seçilse gayet olurmuş yani.

Eleştirilerin aksine filmin en iyi yerinin de "Warner Bros reklamları" olarak yaftalanan crossover bölümler olduğunu düşünüyorum. Looney Tunes karakterlerini diğer WB markalarının içinde izlemek gayet komikti (özellikle de Road Runner ve Coyote'yi MadMax'te görmek). Ayrıca ilk filme oranla kesinlikle daha başarılı senaryo kurgusu var kendin olmak ve baba-oğul ilişkileri üzerine.

Gene de A New Legacy en iyi haliyle vasat bir film. Ara ara eğlenseniz de çoğunlukla kendinizi neden çekildiğini sorgularken buluyorsunuz maalesef. Lakin hafızanız sizi yanıltmasın, ilk film de gayet vasattı zaten. ■ EMRE S.



YÖNETMEN: Eiichiro Hasumi **SESLENDİRENLER:** Nick Apostolides, Ray Chase, Stephanie Panisello, Jona Xiao **PLATFORM:** Netflix **IMDB NOTU:** 5,7

YASİN İLGÜN

RESIDENT EVIL: INFINITE DARKNESS

Oldu olacak Claire Redfield'ı hiç koymasaymışsınız?

Koyu bir Resident Evil hayranı olarak bu yapım için beklentilerimi doğru ayarladığımı düşünüyordum ama büyük bir yanılgı içerisindeymişim. Oldukça sıkıcı ve düz bir hikâyeyi gereksiz yere uzatmışlar. İlk üç bölüm hikâye gıdım gıdım ilerliyor derken son bölümde de her şey acele bir şekilde çözülüyor. Arada birkaç tane oyun referansı var; biraz da hayranları memnun edecek ince göndermeler mevcut, ama genel olarak hayal kırıklığı diyebilirim.

Animasyon evreninde ana kahraman Leon, bu tartışmaya kapalı. Her filmde başrolde karşımıza çıkıyor fakat gidip de serinin diğer kahramanlarına da yan sanayi ürün muamelesi yapılmamalı. Claire Redfield bu hikâyede neden var? Bu kadını hikâyeden çıkarınca hikâye değişiyor mu? Bu soruların yanıtı ne yazık ki hayır. Claire bu dizide en az Leon kadar büyük bir role sahip olmalıydı, ama onun yerine işlevsiz bir karakter olarak, zorlama bir şekilde olaylar zincirine ekleniyor. Ha işte bir sahnede de "Redfield sülalesi" esprilerine gönderme yapmak için kullanıyorlar. Gerçi hata bende. Karakteri güzel işlerler diye saçma bir beklentiye girdim kendi kendime. Zaten dizinin dört bölümünde Leon ve Claire toplasanız 5-6 dakika falan bir araya gelmiştir.

Dizi hangi dönemde geçiyor ve canon mu?

Resident Evil: Infinite Darkness Resident Evil 4 ve Resident Evil 5 arasında bir dönemde geçiyor. Bu animasyon filmleri ve dizileri de resmi olarak ana hikâyenin bir parçası kabul ediliyorlar. Resident Evil 4'te (2004) Leon S. Kennedy ile ABD Başkanı'nın kızı Ashley Graham'ı kurtarıyorduk. Resident Evil 5'teyse (2009) Chris Redfield, Sheva Almovar ve BSSA ajanlarıyla Uroboros faciasına karşı savaşıyorduk; Chris devasa kayaları yumrukluyordu falan…

Infinite Darkness'taki olaylar ise 2006 senesinde yaşanıyor. Dizideki flashback sahneleriyse bizi altı sene öncesine, 2000 yılına götürüyor.

Dizinin animasyon kalitesi bir hayli başarılı. Bununla birlikte ağızdan çıkan laflarla dudaklar birbirini çoğu zaman tutmuyor. Emin değilim ama karakterler aslen Japonca konuşuyor olabilir. Ben İngilizce dublajlı halini izledim. Altyazılı izleyenleri rahatsız etmeyecektir diye düşünüyorum.

Sevdiğimiz o eski güzel zombileri de kısa bir süre için görüyoruz ama tatları damakta kalıyor. Eski tip zombiler Leon için bir problem teşkil etmiyor, hoş Lickerlar bile adam için çıtır çerez artık. Yine de Vendetta'daki gibi göze hoş gelen ve hayranları mutlu edecek bir zombi katliamı görsek fena olmazdı.

RESIDENT EVIL - ZAMAN ÇİZGİSİ

- Resident Evil Zero (1998)
- Resident Evil (July 1998)
- Resident Evil 2 (1998)
- Resident Evil 3 (1998)
- Resident Evil: Code Veronica (1998)
- Resident Evil: Infinite Darkness - Penamstan İç Savaşı Sahneleri (2000)
- Resident Evil 4 (2004)
- Resident Evil: Revelations (2004)
- Resident Evil: Degeneration (2005)
- Resident Evil: Infinite Darkness (2006)
- Resident Evil 5 (2009)
- Resident Evil: Revelations 2 (2011)
- Resident Evil: Damnation (2011)
- Resident Evil 6 (2012-2013)
- Resident Evil: Vendetta (2014)
- Resident Evil 7 (2017)
- Resident Evil: Village (2021)

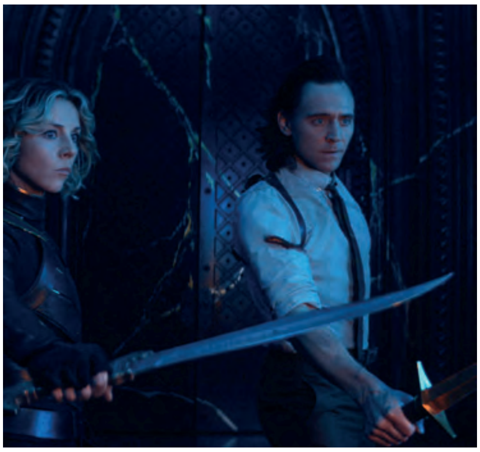
EDİTÖRÜN NOTU: Zombili dizi arıyorsanız yanlış adrestesiniz. Resident Evil hikâyesini takip etmiyorsanız dizinin sizi yakalaması imkânsız diyebilirim.

★★☆☆☆

YARATICI: Michael Waldron **OYUNCULAR:** Tom Hiddleston, Owen Wilson, Sophia Di Martino, Gugu Mbatha-Raw **PLATFORM:** Disney+ **IMDB NOTU:** 8.5

LOKI

Avengers: Endgame'i izlediğimden beri merak ettiği bir şey varsa o da Tesseract'ı alıp kaçan Loki'nin başına ne geldiğiydi. Gelişi daha o zamandan belli olan bu diziden en büyük beklentim Loki'yi derinlemesine ele almasıydı. Aynı zamanda bolca yaramazlık, zamanda hoplamalar zıplamalar, daha önce Marvel filmlerinde görmediğimiz uçuk maceralar beklemiştim. Fesatlık tanrısından bolca yaramazlık bekliyordum özetle. Yaramazlık açısından bakınca dizi beklentileri tam anlamıyla karşılamıyor. Senaryodaki ufak tefek eksiklikler de zaman zaman göze batıyor. Fakat Loki izlemesi kesinlikle çok keyifli bir diziydi. Kafalarda büyük soru işaretleri yaratan ve Marvel'ın bu fazda neler yapacağını netleştiren bir işti. Dizinin en güzel yanı ise Loki'nin kendiyle yüzleşmesiydi diyebilirim. Özetle Loki bence kendisinden önceki Disney+ dizilerinden farklı tarzıyla öne çıkmayı başardı. Sezon finali de oldukça heyecanlı bir yerde bitecek büyük merak uyandırdı. Sezon finali diyorum çünkü ikinci sezon yolda. Bakalım Loki'yi başka ne maceralar bekliyor? ■ BİLLUR





EDİTÖRÜN NOTU: Marvel'ın bu fazın devamında nelerle uğraşacağını anlamak için mutlaka izlenmesi gerek. ★★★★☆

LISEY'S STORY

YÖNETMEN: Pablo Larraín **OYUNCULAR:** Julianne Moore, Clive Owen, Jennifer Jason Leigh **PLATFORM:** Apple TV+ **IMDB NOTU:** 5,9

Bu aralar elimizi sallasak bir Stephen King uyarlamasına çarpıyoruz. Ha bundan rahatsız değilim, üstadın daha ekranlarda görmeyi isteyeceğim onlarca eseri var. Lisey's Story, ya da bizdeki ismiyle Bir Aşk Hikayesi de benim sevdiğim romanlardandır. Hal böyle olunca diziden beklentim de hiç az değildi.

Kadrosunda Julianne Moore, Clive Owen, Jennifer Jason Leigh gibi ünlü isimlerin yer aldığı Lisey's Story ünlü yazar Scott Landon'ın sırlarla dolu geçmişine uzandığımız ama merkezinde aşkın yer aldığı bir dizi. Başlarda olaylar bolca flashback yoluyla anlatılıyor ve dizi bunu oldukça yavaş biçimde yapıyor, bu yüzden ilk 4 bölümün mıy mıy yapısına katlanmak kolay değil. Ama sonra heyecan ve aksiyonun yükseldiği, Landon'un geçmişini öğrendiğimiz, Long Boy'un müthiş tasarımına yakından baktığımız dört bölüm geliyor. Boo'ya Moon'un tasarımı ve renkleri cidden olağanüstü. Ama kitapla karşılaştır dersen dizi bir iki gömlek aşağıda kalıyor. Ortada ciddi bir tempo sorunu ve 8 bölüme sıkıştırılamamış derin bir hikâye var diyeyim, siz anlayın. Yani ne bileyim, mutlaka izleyin diye öneremem ama kitabı okuduysanız hayalinizin görselleşmesi adına şans vermenizi tavsiye ederim. ■ ESER



EDİTÖRÜN NOTU: Kurgu olarak kafamda canlandırdığımın çok dışında bir dizi olmuş, en iyi King uyarlamalarından biri diyemem. ★★★☆☆



GÖKER NURBEYLER

Artık gölgelerin gücüne gitmeyecek...

MASTERS OF THE UNIVERSE: REVELATION

80'li abilerin en büyük eğlencelerinden biri, hafta sonu TV önüne kurulup dönemin bomba çizgi dizileri *Voltron, Ninja Kaplumbağalar, Transformers, Thundercats* ve *G.I Joe* gibi ağır topları izlemekti. Bunların her biri yıllar sonra bile dönemin çocuklarının içini cızlatan, çizgi dizileri üzerine oyuncakları ve filmleri ile birer popüler kültür öğesi oldular. Benim için bir başka yeri olan diğer bir çizgi dizi Masters of The Universe (He-Man ve Kâinatın Hakimleri- 1983-1985) idi. Dönemin 10 yaş altındaki erkek çocuklarını hayran bırakan evrenin en güçlü adamının, ikonik dönüşümünün, unutulmaz dost ve düşmanlarının... tamam bir de "dönerek vurabilen" kaslı oyuncaklarının mutlaka etkisi vardı. 1987'deki filmi sinemada gittiğim ilk filmlerden biri olurken, stratejik hatalarla bir fiyasko ama yıllar sonra alanında yine bir kült olmuştu.

Yaşım ilerledikçe He-Man'e sevgim hem çocukluğumu renklendirmiş olmasının yanı sıra, büyü ile teknolojiyi, çelik ile ateşli silahları hem bir araya hem de karşı karşıya getiren bir evren sunduğundan perçinlendi. Eternia hem geçmiş hem de geleceği bir araya getiren bir yerdi. Bir çocuk programı olduğundan grileri pek yoktu. İyileri ve kötüleri karakterliydi ve yerlerini iyi biliyorlardı. Bugün ilkinin sona ermesinden 36 yıl sonra, seri kaldığı yerden devam ediyor. Tozlu sayfalardan günümüze geçmeden sıcağı sıcağına iki önerim olacak:

- MotU'nun arkasındaki çizgi dizi ve oyuncak ekibinin Mattel'i nasıl hem vezir hem de rezil ettiğini anlatan iki Netflix belgeseli olan "Gölgelerin Gücü Adına: He-Man ve Kâinatın Hakimleri'nin Eksiksiz Tarihi" ve The Toys That Made Us: He-Man'i izlemenizi şiddetle tavsiye ederim.
- Lore ve karakterleri daha iyi tanımak için 2002-2003 arası yapımı izlemenizi ve bir çizgi roman severiyseniz DC'den çıkan He-Man çizgi romanlarını okumanızı öneririm. Amazon'lardan temin edilebiliyor.



KADROYA GEL KADROYA

Revelation ilk duyurulduğunda tam olarak bunu demiştim. Kevin Smith hayranı olmamamla birlikte DC ve Marvel'da yazdığı çizgi romanlarla belirli bir hayran kitlesine sahip bir "geek" kendisi. Yapımı, Castlevania çizgi filmi ve Mortal Kombat X, Darksiders 2 ve Epic Mickey gibi oyunların animasyonlarını yapan Powerhouse Animation üstleniyor. Ama asıl o seslendirme kadrosu yok mu!

Mark Hammil (İskeletor, Joker, bir de Jedi), Sarah M. Gellar (Buffy), Alan Oppenheimer (eski İskeletor, yeni Moss-Man), Lian Cunningham (Mat-At-Arms, Davos Seaworth), Lena Headey (Evil-Lyn, Cercei Lannister) ve daha fazlası. Tam bir yıldızlar geçidi. Müziklerde ise Beat McCreary'nin (Battlestar Galactica, Walking Dead) imzası var.

İlk dizinin 1985'de bittiği yerden başladığı iddiası olan Revelation, boşlukları aynı adlı çizgi roman ile dolduruyor. Dizi tahminimizin ötesinde bir aksiyon, şiddet ve ölüm(!) ile başlıyor. Dizimiz çocuklara değil, 80-90'larda çocuk olanlara göre hazırlanmış. Tanıdığımız pek çok yüz burada. Hatta oyuncak olarak kalmış Scare Glow, He-Ro ve King Grayskull bile.

TEELA AND THE MASTERS OF THE.. HI?

MotU: Revelation, izleyen dünün çocukları arasında ciddi bir fikir ayrılığına, hatta internette çatışmalara neden oldu. Animasyon kalitesi müthiş. Karakterleri seslendiren kadro enfes. İlk beş bölüm boyunca Teela'yı ve Evil-Lyn'i daha yakından tanıyor, Tri-Klops'un tarikatı gibi cuk oturan fikirler görüyor, Grayskull'a adını veren kralı ve He-Ro'yu görüyor, farklı bir Orko tanıyoruz. Eskiye selam çakılırken yeni bilgilerle yenilenmiş bir dizi izliyoruz. Oyuncak serilerini takip edenler bilir: Güç Kılıcı bir kısmı He-Man'de bir kısmı İskeletor'da olmak üzere iki parça halinde gelir. Dizide de orijinal oyuncağa saygı duruşu oluyor. Bakın bunlar hep güzel şeyler. Bir şey dışında? Bu kadar cümle kurdum ama He-Man adını anmadım. Evet, ilk 5 bölümde ilk bölüm dışında doyurucu bir He-Man izlemek yerine Teela odaklı bir hikâye izliyoruz.

İki sene önce bir Youtube kanalı, içeriden aldığı bilgilerle dizinin He-Man odaklı olmayacağını söylediğinde Kevin Smith kendilerini topa tutmuştu. Üzerine dizinin tamamen He-Man'i ön plana çıkaran pazarlama materyalleri binince fanların önemli bir kısmı kandırılmış hissederek IMDB ve Rotten Tomatoes'da eleştiri bombardımanına tuttu. Diğer yandan ana karakterlerin arasında şok ölümler olması da dünün çocuklarını şok etti. Nasıl etmesin? 80'lerin He-Man'inde kimseye saplanmayan bir Güç Kılıcı, üzerine atılan objeler dışında kimse yumruk bile atmayan bir He-Man vardı. Sadık fanlar hayal kırıklıklarında haksız sayılmazlar.

İlk beş bölüm, senaryonun DC'nin 2012-2017 arasındaki çizgi romanlarına benzer bir çizgi izleyebileceğiyle ilgili ipuçları veriyor. Bu olaylara hazırlık da 80'lerde bahsedilmeyen, 200x'de yüzeysel geçen kimi karakter özelliklerinin anlatılması, üzerine gidilmesi anlamına geliyor. Kimi iddialardaki "Kadın gücü göstermeye çalışmışlar"a katılamıyorum. Elinde zaten güçlü bir She-Ra var (ki çizgi romanlar nedeniyle ilk sezonda görürsem hiç şaşırmayacağım.) Bu evren kaybedilen karakterlerin varlığı olmadan düşünülemez, izleyelim bakalım nereden nasıl tekrar çıkacaklar.

Peki dizi mükemmel mi? Tabii ki hayır. Kısıtlı süreye sığmak için aceleye gelen konular diziye limon sıkıyor. Uzun zaman tozu dumana katan, hayal kırıklığından çıldıran Teela, Cringer'ın (Titrek) 20 saniyelik konuşmasıyla anında ikna mı olur? Bırak Allah'ını seversen. (Yeni saçını da hiç beğenmedim. Allah'tan Lyn var.) Yine de dizi Smith'in yanlış yönlendirmelerine takınılmazsa yukarıda yazdığım güzel özelliklere ek olarak ters köşeleriyle bağlıyor.





EDİTÖRÜN NOTU: Mutlulukları ve hayal kırıklığını bir arada yaşatan Revelation'ı ve akabinde After Show röportajlarını geçmişte He-Man'e gönül vermiş herkes mutlaka izlemeli. Ancak puanlama için ikinci 5 bölüm ile sezonun bitişini bekliyor olacağız. ★★★★★



SESLER NE DİYOR?

■ Ayın en büyük haber kuşkusuz yeni Iron Maiden albümünün duyurulması oldu. **Senjutsu** isimli albüm yine uzun uzun parçalar içerecek ama "Yeni şeyler de denedik" diyor Bruce dedemiz o yüzden heyecanla bekliyoruz bakalım. 3 Eylül'de tüm platformlarda hazır ve nazır olacak albüm.

■ Slipknot'un kurucularından olan ikonik davulcu Joey Jordison henüz 46 yaşında uykusunda yaşama veda etti. Hayranları ve grup elemanlarını şoke eden ölüm metal dünyası için de acı bir kayıp oldu.

■ Ülkemizde konserler başladı bildiğiniz üzere ama kendi gittiğim Redd konserinde bu yeni oturmalı konser stilini çok benimsediğimi söyleyemeyeceğim. Ayrıca kapalı alanda uzun süre maskeyle durmak da zorlayıcı. Yine de çok özlemişim yüksek sesli canlı müziği, belirtmeden geçemedim.

■ Kurt Cobain'in büyüdüğü ev şu anki sahibi tarafından müzeye dönüştürülecekmiş. Evin önümüzdeki yıl halka açılması planlanıyor.

■ Oldukça büyük ilgi gören Audible özel yapımı Sandman uyarlamasının ikinci kısmı 22 Eylül'de geliyor ayrıca limitli bir süre için ilk kısmın bedava olarak dinlenebildiğini de hatırlatayım. Sandman evrenine girmek için en uygun zaman.

■ EREN E.

AT THE GATES

THE NIGHTMARE OF BEING

EDİTÖRÜN NOTU: Uzun zamandır dinlediğim en iyi death metal albümlerinden biri. Üzmez. ★★★★★



At the Gates, death metal sahnesinin en önemli aktörlerinden ve benim de en sevdiğim gruplardan. O yüzden de her albümleri süper olsun, yeri göğü inletsin, yerimde duramayayım istiyorum. Slaughter of the Soul gibi bir başyapıtın altında imzası olan bu İsveçli canavar, tekrar bir araya geldikten sonra çıkardıkları iki albümle beni mest etmişti. The Nightmare of Being'se "Lannn hayvan mısınız birader?!" dedirtti, hislerim tam olarak budur.

Yeri geldiğinde progresif tınılar, yer yer aha şimdi Black Metal'e evrilecek dedirten kısımlar, saksafon gibi değişik enstrümanların kullanıldığı Garden of Cyrus gibi ezber bozan şarkılar derken albüm nasıl başlıyor, nasıl bitiyor anlamıyorum. Tompa baba da sesinde yılların yorgunluğu olsa da yine taş gibi vokaller seslendirmiş. Helal olsun.

Bir de şunu söyleyeyim, bazı şarkıların girişleri resmen oyun müziği gibi. The Fall in Time girişinde kendimi Dark Souls 3'te hissettim mesela. Bu da albümün gözümdeki değerini daha da artırdı. ■ESER



BILLIE EILISH

HAPPIER THAN EVER

Seversiniz sevmezsiniz orası ayrı mesele ama Billie Eilish'in pop müziğe kattığı çok sahici, samimi ve ayrıksı bir his var. Kendisi umuyorum ün, şan, şöhret girdabında sürüklenip yok olan yeteneklerden olmayacak ve bunun en büyük ispatı da yeni albümü Happier Than Ever.

Kendi kuşağının bir bireyi olarak sisteme savaş açmayan, onunla tatlı-sert bir ilişki yürüten Eilish vücudu hakkında söylenenlere eyvallahı olmadığını, ilişkilerinin karman çormanlığını ve yaşadığı hayatın kendisine ait olup olmadığını anlattığı şarkılarında hep belirli bir olgunluk sergileyip asla Nirvana'nın "Bizi eğlendirin ulan!" asiliğine kaçmıyor. Şarkılar da zaten daha karanlık, içe dönük ve dinlendirici diyebileceğim ayarda. NDA, my future, Getting Older, OverHeated, Lost Cause ve Happier Than Ever gibi parçalar hep onun yalnızlığına odaklanırken ara sıra yükselen elektronik melodilerle karışan distortion'lı gitarlar 19 yaşına büyük gelen yükleri başarıyla omuzladığına işaret ediyor Eilish'in. Ne hiç susmayan sosyal medyanın patırtısı ve ne yapsa bir kulp takan medyanın vızıltısı bu genç kadının azmini yok edecekmiş gibi görünmüyor. Daha uzun yıllar bize böyle güzel albümler sunması umuduyla. ■EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Z Kuşağının isyanı da böyle sessiz ama keskin cümlelerde saklı ve Billie kendi neslini bu noktada en iyi temsil eden isim olduğunu hatırlatıyor bizlere.
★★★★☆



Evde Çalanlar

1. **DREAMER** – LP
2. **BILLIE BOSSA NOVA** – Billie Eilish
3. **ONLY FOR A MOMENT** – Lola Marsh
4. **THE WRITING ON THE WALL** – Iron Maiden
5. **MERLIN'S WILL** – Ayreon

TO YOUR ETERNITY

Sıfırdan başlamak, büyümek ve ölmemek

ÖMER AKDAĞ

To Your Eternity... anlatması biraz zor bir anime aslında. Mistik bir anime, atmosferi yoğun. Bir küre hakkında. Ne olduğunu hâlâ bilmediğimiz tanrımsı bir varlık bu küreyi dünyaya bırakıyor. Küre çevresine uyum sağlayabilme, çevresine göre şekillenebilme kabiliyetine sahip.

Önce bir taş oluyor. Çok uzun süre boyunca taş olarak varlığını sürdürüyor. Ardından yakınlarında bir kurt ölüyor ve o kurdun suretine bürünüyor. İnsanlarla ve dünya üzerindeki diğer varlıklarla etkileşime girmeye başlıyor, onların şekillerini alıyor. Sıfırdan başlıyor, ölümsüz olması sayesinde yıllar geçtikçe iletişimi, duyguları, savaşmayı, onu dünyaya yollayan tanrımsı varlığı sorgulamayı öğreniyor.

Bu dünyada hayata tüm gücüyle tutunmaya çalışan insanlar da var, doğaüstü varlıklar da var, tuhaf gelenekler de var. İlginç, gizemli bir dünya kurulmuş ama aslında anime bu dünya hakkında daha fazla şey öğrenme isteğinizi de kaşımıyor bir yandan, bir Made in Abyss gibi değil o açıdan. Hani büyük ve ilginç bir dünya var ama siz o dünyadaki küçük bir yerdeki küçük bir karakter grubunu izliyorsunuz ve odağınız orasıyla sınırlı kalıyor. Sonra mekân da karakterler de komple değişiyor ve odağınız da oraya geçiş yapıyor.

To Your Eternity'i "çok değerli bir şey izliyorum" hissiyatıyla izliyorsunuz ister istemez. Ama tam olarak bu hissin sebebine parmak basmak zor. Sıfırdan başlayan bir varlığın böylesine bir dünyayı keşfetmesi ve keşfettikçe adım adım gelişmesini izlemek mi? Enteresan karakterleri, enteresan dünyası mı? Vurucu dramatik anları mı? Tam emin değilim. Bu saydıklarımın bir birleşimi ama adını koyamadığım bir şeyler daha var. Ama başrol hikâyede, başrol dünyada, başrol karakterlerde şeklinde bir şey söylemek mümkün değil, o kesin.

İlk bölümüyle çok feci girdi To Your Eternity ve onun ardından hepsi de birbirinden güzel birkaç bölümlük hikâyelere geçiş yaptı. Bu hikâyelerin hepsi kendi içinde başlayıp bitiyor ve diğer hikâyelerle bağlantıları sınırlı ama bir taraftan da her biri adım adım baş karakterimizi şekillendiriyor, değiştiriyor, olgunlaştırıyor, ona ve bize daha fazla şey öğretiyor. O en temel duyguları yaşayıp öğrendikçe bizim de içimizdeki o duygularla olan bağımız güçleniyor.

İlk bölümü izlemenizi ne kadar şiddetle tavsiye etsem az. Aslında o ilk bölüm geri kalanın tam bir göstergesi sayılmaz, geri kalan o kadar... feci değil ama şu ilk bölümü her şeye rağmen bir izlemeye çalışın, izlediğim en etkileyici giriş bölümlerinden biriydi.





OLİMPİYATLAR

Oyun müzikleriyle, manga dokunuşlarıyla, Tokyo Olimpiyatları bizim kitlenin hoşuna giden bir başlangıç yaptı. Ama ilk plan anime ve oyun kültürünü daha baskın olarak kullanmak ve ilgisi olmayan kitleleri de bu kültüre çekmekmiş. Özellikle Akira'nın ve Nintendo'nun da yoğun bir şekilde kullanılması planlanıyormuş. Sonrasında meydana gelen yönetim değişiklikleri nedeniyle zaman sıkışıklığı yaşanmış ve o ilk vizyon ortaya konamamış maalesef.

Bir detay daha var olimpiyatlarla ilgili: Osamu Tekuza'nın kızı Rumiko Tekuza, olimpiyatlarda Astro Boy'un (ve diğer karakterlerin) şu noktada kullanılmasını doğru bulmadığını, anlaşma yapıldığı sırada pandeminin gündemde olmadığını, şu an olimpiyatların ertelenmesi ve ertelenmemesi gerektiğini düşünen iki ayrı kitle olduğunu ve bu karakterlerin bir nevi taraf tutuyor gibi bir konumda kaldığını söyledi.

YENİ ANİMELER

Sağdan soldan birkaç bir şey: Alternate World Pharmacy, Shin Ikki Tousen, Kuroitsu-san in the Superhuman Research & Development Department, My Stepmother's Daughter Was My Ex-Girlfriend, Mō Ippon, Beastars'ın devamı, Isekai Quartet filmi, Ghost in the Shell: SAC_2045 derleme filmi, Mirage Queen Aime Cirque için Ova.

Yeni Konosuba geliyor! Formatı, tarihi falan daha belli değil.

Vinland Saga'nın ikinci sezonu resmen duyuruldu! Neyse ki ekipte bir değişiklik yok (sana bakıyorum AoT).

KISA KISA

■ Önceden 2016'da biten Kochikame'ye ait olan "en fazla cilde sahip manga" unvanı Golgo 13'e geçti.

■ 2020, Kuzey Amerika'da en çok manga satılan yıl oldu. Önceki rekor 2007'ninmiş.

■ Netflix için anime üreten stüdyolardan Mappa'da çalışan bir animatör Netflix'in animatörlere sektör standardının bile altında ödeme yaptığını söyleyerek Netflix'i ağır eleştirdi, söylediklerine başka çalışanlar da destek verdi. Mappa durumu savunmaya çalıştı sonrasında ama o da daha fazla tepki çekmesiyle sonuçlandı.

■ Anime Tube isimli bir stream platformu adayı, büyük vaatlerle bir Kickstarter kampanyası başlattı ve 100 bin dolar topladı ama lisanslamadığı animelerin görsellerini kullanmasıyla, konuşmadığı stüdyolarla konuşuyoruz demesiyle vs. dolandırıcılık olduğu kısa sürede ortaya çıktı. Kickstarter da kampanyayı kapattı sonrasında.

■ James Gunn, Ultraman'ın 55. yılını Ultraman pozu vererek kutladı.

■ New Game mangası 8 yılın ardından bu ay bitiyor.

■ One Piece'in mangakası Oda Eiichiro, serinin Fransa'da çok seviliyor olması sebebiyle, takipçilerine teşekkür maiyetinde Fransa başkanına bir illüstrasyon yolladı, başkan da Twitter'dan teşekkürlerini iletti.

■ My Hero Academia'daki Toru'nun figürü satılmaya başlandı. Bilmeyenler için, kendisi... görünmez bir karakter. Eğlenceli de bir stop motion videosu yapmışlar "figür" için: tinyurl.com/ogz-166-toru

■ Mamoru Hosada, kadın karakterleri kutsal derecede iyi resmedenleri (Miyazaki) ve interneti şeytani bir şey olarak resmedenleri (Spielberg) eleştirdi.

■ Normalde Ağustos sayısında yaz sezonu animeleri için ayrı bir bölüm hazırlardım ama önceki 2 sezonun aksine o kadar tırt bir sezondayız ki hiç elim gitmedi. Siz de bu sezon yokmuş gibi davranın, beklettiklerinizi izleyin.

■ Ve böylece dergideki Anime köşesinin sonuna gelmiş bulunuyoruz. Bu satırları okuyan herkese 39! (arkamı dönüp, X çizdiğim kolumu havaya kaldırmışım gibi varsayın).





Jeff Bezos'un çalışanlarına teşekkürü

Ağam bizimle eğleniyir

Bildiğiniz gibi ultra-über-süper zengin Jeff Bezos, sahip olduğu muazzam servet sayesinde bu pandemi döneminde uzaya gidip geldi. Pandemi dönemi diye özellikle vurguluyorum çünkü normal seyahatlerin bile çok zor yapıldığı ve daha da önemlisi eşitsizliklerin aslında salgının uzamasında nasıl büyük rol oynadığının epey ayyuka çıktığı bir süreç bu. Ama adam Jeff Bezos olunca yapılacak ufak şımarıklıklar tadında bir liste hazırlamış olacak ki bayağı bayağı çalışanları ve biz müşterileriyle kafa bulmaktan da geri durmamış.

Peki ne demiş tam olarak Bezos? Bütün Amazon çalışanları ve müşterilerine teşekkür etmek istiyorum, çünkü bunu siz finanse ettiniz, hepinize kalbimin en derinliklerinden teşekkür ediyorum… Bilmiyorum böyle ti'ye alındığında bir Amazon çalışanı ne yapıyor? Yani günün sonunda müşteriyseniz yapılacak belli, Amazon üyeliğinizi falan iptal edersiniz de dediğim gibi çalışanların durumu daha vahim. İnsan motivasyonunu kaybeder yahu. Aslında benzer şeyi Türkiye'deki birçok kurum ve şirkete de uyarlayabiliriz ama şimdilik o toplara girmeyelim.

Bezos reyize bu yazıyı okutsalar muhtemelen "zenginin parası züğürdün çenesini yorar" gibi bir tepki verir. Valla günün sonunda olan o çünkü bu arkadaşların zerre utanma duygusu yok. Ben bu kadar insanı aynı anda sağlı sollu sömürsem geceleri yastığa başımı koyamam, adamlar uzaya gidip geliyor. Helal. ■ İhsan A.

Roket fırlatışları çevreye felaket düzeyinde zararlı

Yol yakınken hatadan dönememek

Süper zenginler korona döneminde işi şova çevirerek uzaya gidip gelirken, atmosferimiz ufaktan çöplüğe dönmeye başlamışken bu trendlerin azalarak biteceğini varsaymak hayalcilik olur. Birçok kişinin dediği gibi uzay turizmi de bunun getireceği problemler de gelecekte daha çok konuşulacak. Ve buna ilişkin şimdiden bildiğimiz ama pek de bir şey yapamadığımız çok acı bir gerçek var: Bir tane roketi dahi uzaya fırlatmak, inanılmaz bir çevre kirliliğine sebep oluyor.



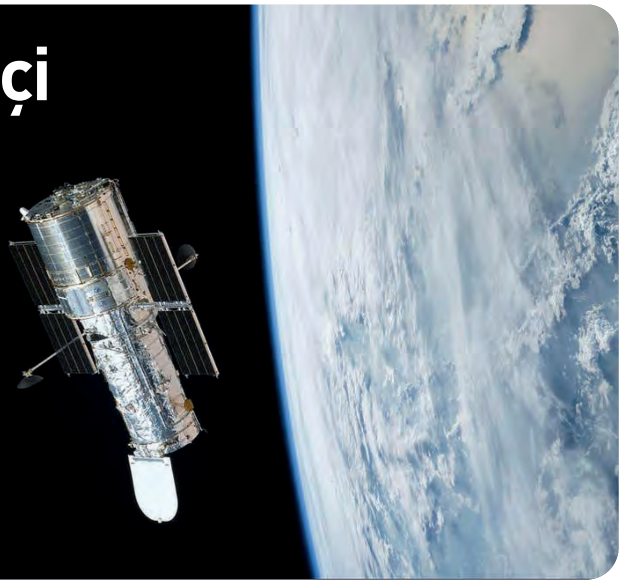
Daha da uzatmadan direkt rakamları vereyim: Uzun gövdeli bir uçağın yolcu başına yol açtığı karbondioksit salınımı bir ila üç ton arasında değişiyor. Halbuki bir roket fırlatmasının dört yolcu başına açığa çıkardığı 200 ila 300 ton arası karbondioksit. Elbette ki uzaya gidip gelmeler tarifeli uçuşlar gibi yaygın değil, ama maliyetler hızla düşerken ileride bu işin çok daha farklı sayılarla konuşulacağı aşikâr ve elimizden hiçbir şey gelmiyor. Öylece izliyoruz. ■ İhsan A.

Hubble tekrar çevrimiçi

Çekirge bir zıplar, iki zıplar

Geçen ay Hubble'ın çevrimdışı hale geldiğini, ilk yapılan müdahalelerin bir işe yaramadığını ve Hubble'ın artık sonsuza dek çalışmayacağının yüksek bir olasılık olduğundan bahsetmiştik. Ama ay ortasında, Hubble teleskobunun baş sorumlusu Tom Brown, teleskobu çevrimiçi hale getirdiklerini duyurdu. 2009'da yüklenmiş yedek bilgisayara aktarmayı başarmışlar aleti.

Elbette bu şimdilik iyi bir haber ama ileride ne olacağı hala meçhul; zira artık teleskoba uzayda ulaşmanın mümkün olmadığını söylüyor uzmanlar. Neyse, şimdilik çalışıyorken tadını çıkaralım, değil mi ama? ■ İhsan A.



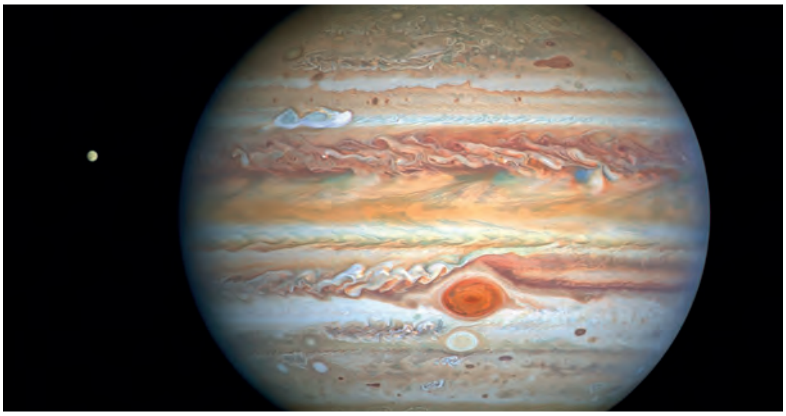
Bu ay Jüpiter'e yeni ay

Amatör astronomdan az kullanılmış uydu

Jüpiter'in amma ayı varmış, 80 kadar falan. Bir tane daha bulundu, kaç yazar diye düşündüm ilk başta ama makbul olan ayın kendisi değil, bulunuş şekliymiş meğer. S/2003J24 kodlu yeni ay, amatör bir astronom tarafından keşfedilen ilk gezegen ayı. Evet evet, ilk defa.

Ayı keşfeden Kai Ly da bu durumdan gayet mutlu tabii. Raporları henüz akademik dergilerde yayınlanmamış fakat anlaşılan bu ay 2003'te NASA tarafından kayda geçirilmiş. Fakat sadece bir uzay kayası olarak, ay olduğunu tespit edememişler. 24 kayadan oluşan bir asteroit topluluğu içinde olduğu düşünülürse çok da şaşırtıcı değil.

NASA ve başka uzay ajansları bu arada güneş sisteminin dışındaki gezegen ve ayları tespit edebilecek güçte teleskoplar geliştirmekle de meşguller. Ama görünüşe bakılırsa buralarda hala keşfedilecek bir sürü şey mevcut. Darısı daha çok amatör astronomun başına. ■ Gülhis



Hindistan'da nüfus kontrolü adımları

Çin'imsi uygulamalar

Hindistan'ın sık nüfuslu bölgelerinden Uttar Pradesh, nüfus kontrolü için tek çocuklu ailelere yardım yapmayı planlıyor. Fakat bunun öbür ucunda bir de çok çocuklu ailelerin dışlanması var ki, bakın o kısım insanı biraz düşündürüyor.

Nüfus kontrolü bir şekilde yapılmak zorunda, amenna. Hindistan da bunu tek çocuklu ailelere para yardımı, bedava eğitim ve sağlık sigortasıyla ödüllendirerek yapmak düşüncesinde. Üstelik, vazektomi ya da tüp bağlatma operasyonundan geçen bireylerin de vergilerinden düşeceğini söylüyor. Fakat çok çocuklu aileler de devlet dairelerinde çalışmaktan, belirli yardımlardan ve seçimlerde aday olmaktan mahrum edilecekler. Hindistan'ın bundan önce bir nüfus kontrolü kampanyası daha olmuş. Çok başarılı olmadığı gibi usulünce yapılmayan operasyonlar yüzünden kalıcı hasarlara da sebep olmuş. Ayrıca ne zaman bir nüfus kontrolü adımı atılsa kabağın kadınların ve kızların başına patladığını söyleyen aktivistler de var.

Yasalar henüz kabul edilmiş değil. Hindistan nede karar kılacak, göreceğiz. ■ Gülhis

Biden VS Facebook

Aşı karşıtlarına karşı bir şeyler yapılacak galiba

ABD'de Covid salgını hız kesmeden devam ediyor. Bir yanda kimi eyaletler kafalarına göre maske gerekliliğini kaldırıyor, insanları birbirlerinin insafına bırakıyor; öbür yanda insanlar aşı merkezlerine gitmediğinden aşılar çöpe gidiyor. Bunun büyük bir sorumlusu da Facebook. Çünkü böyle olmadığını iddia etse de yalan ya da yanlış yönlendirici içeriklere karşı pek bir çalışmaları yok.

Fakat olaylar, "Facebook'ta yanlış bilgiler paylaşan herkesi siteden atalım," gibi kolay değil. Moderatörlüğü sansür sanan bir sürü insan var. Yahu senin özgür konuşma hakkın konuştuğun için hapse girmeyeceğin anlamına geliyor, istediğin yerde yalan dolan ne istersen söyleyebileceğin anlamına değil. Neyse. Olay şu ki, bir dezenformasyon yasası oluşturulacağı şeklinde çıkan haberler doğru değil. Ama Biden aşılar hakkında çıkan yalan "bilgilerin" engellenmesi için şirketleri dürtüklüyor. Nasıl? Vallahi kesin bir şey açıklamış değil, muğlak henüz. ■ Gülhis





STEAM DECK NEDİR, NE DEĞİLDİR?

Switch-Killer demeyeni dövüyorlar galiba?

YASİN İLGÜN

Valve dış kulvardan bir anda bindirme yaptı ve herkes Nintendo'dan bir şeyler beklerken oyun gündeminin zirvesine oturdu. Sektörün en büyük devlerinden biri olan Valve, söz konusu teknolojik cihaz olunca pek de parlak bir geçmişe sahip değil. Steam Box, Steam Controller ve Steam Link facialarını akıllardan silmek pek de kolay değil. Neyse ki son dönemde Valve Index gibi bir güzelliğe imza attılar da biraz umutlanabiliyorum.

Önce bir hype-kontrolü yapalım, çünkü her şeyden önce Steam Deck'in bir "el konsolu" olmadığının altını çizmemiz gerekiyor. Valve'ın da üstüne basa basa belirttiği gibi bu cihaz oyun merkezli bir "El PC'si". Pazardaki en büyük rakibi Nintendo Switch olsa da iki sistemi de ayrı ayrı değerlendirmek gerekli. Birbirlerini öldürmelerine ya da ağır yaralamalarına gerek yok yani. Bu kasaba ikisi içinde yeterince büyük adamım.

Oyun konsollarının en büyük albenisinin 'oyunlar' olduğunu tartışmaya gerek yok. Bir önceki konsol nesli bunu fazlasıyla kanıtladı desem itirazınız olmaz sanırım. Steam Deck bir konsol değil tabii ama cihazın kemik hedef kitlesi oyuncular, temel satış noktası da mobil bir cihaz olması ve Steam'deki neredeyse her oyunu desteklemesi. Sırf bu sebeple bile Valve'ın harika bir damar yakaladığını düşünüyorum. Steam'in oyun kütüphanesinin eşsiz benzersiz olmasını geçtim, cihaza farklı işletim sistemi kurabileceğimiz için başka platformların da ekmeğini yiyebileceğiz.

Bu noktada Gamers Nexus'tan Steve Burke'ün altını çizdiği bir detay var ki ben de kendisine ziyadesiyle katılıyorum. Steve, Valve'ın ana hedeflerinden birinin Steam Mağazası'na daha çok kullanıcı çekmek ve sahip olduğu kullanıcıların da harcama alışkanlığını arttırmak olduğunu söylüyor. Konsolların da zararına satılıp (loss leader) mağaza satışlarından ve üyeliklerden para kazandığını düşünürsek çok da uçuk bir yaklaşım değil aslında. Hele ki bu mikroçip yokluğunda Steam Deck üretiminin limitli olacağını da

düşünürsek satış rekorları beklememek lazım. Valve Index'i bile siparişimden tam 9 ay sonra elime ulaşmıştı *(Benimki de 4 ay sonra -Can).*

Teknik özellikleri

Valve bize hayal mi satıyor? Gerçekten piyasadaki tüm AAA oyunları oynatabilir mi? Tanıtım videosunda *Control* ve *Jedi Fallen Order* gibi güncel sistemleri bile zorlayabilecek yapımların sorunsuz bir şekilde akıp gittiğini gördük. IGN de Steam Deck'in son prototipini deneme şansı bulmuş. Performansın genel olarak başarılı olduğunu söyleseler de o kadar da kusursuz olmadığının altını çizmişler.

Steam Deck 7" boyutunda, 60hz'lik bir LCD ekrana sahip. Elimizde bu sistem için özel olarak geliştirilmiş 4 çekirdekli ve 8 iş parçacığına sahip bir AMD APU var. Bu üniteye bağlı olarak görsel tarafta da 8 tane RDNA 2 işlem ünitesi bulunuyor. 16GB LPDDR5 RAM de cihazın ömrünü bir müddet uzatacak bir tercih olmuş. İşlemci hızıysa 2.4 ile 3.5GHz arasında olacakmış.

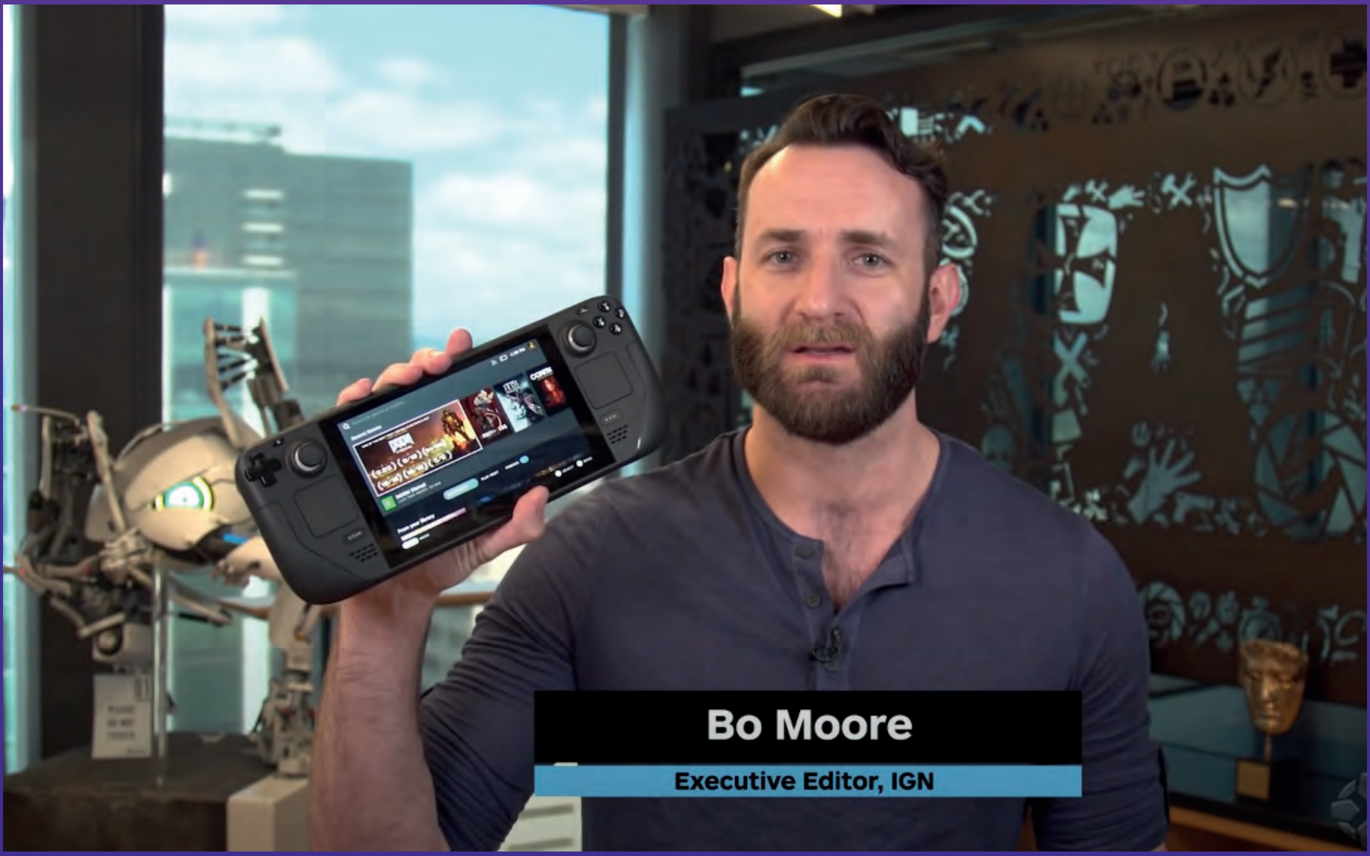
Yeni oyuncağımızın ekranı 16:10 en boy oranına sahip ve 1280x800 çözünürlüğe kadar destek sunuyor. *Jedi Fallen Order*'ı yüksek ayarlarda neredeyse sorunsuz bir şekilde oynatabiliyor denmiş ama bu noktada yine IGN'in yalancısıyız. Zaten bu "yüksek" ayarlarda hangi ayarlar açık, hangileri kapalı, hangi seviyede vb. hiçbir detayı paylaşmamışlar.

Steam Deck gerçekten kocaman ve ağır

Çat diye giriş yapacağım ve çok hafif de argo kullanacağım özür dilerim ama Steam Deck kafam kadar bir şey, hatta daha da büyük. IGN'in videosundan boyutunu daha iyi görebilesiniz diye bir ekran görüntüsü aldım, son yorum sizin olsun sevgili Oyungezerler.

Yani Nintendo Switch gördüyseniz o da aslında kocaman bir cihaz. Bu arkadaşları genelde bir iki kamera hilesiyle olduklarından küçük gösteriyorlar; haliyle ilk defa elinize aldığınızda ebadı ve ağırlığıyla sizi şaşırtıyorlar. Valve bunu gizlemek için çeşitli pazarlama tekniklerine başvurmamış. Ağırlık olarak da Nintendo Switch'in yaklaşık üç katı sanırım. "Cep" telefonlarının bile artık cebe sığmaz olduğu şu dönemde mobil oyun cihazlarının ebat olarak büyümesi normal aslında. Üstelik Steam Deck donanım olarak boyuna göre ziyadesiyle güçlü bir arkadaş. Şu ana kadar çıkmış her oyunu kendi doğal çözünürlüğü olan 720p'de rahatlıkla oynatabilecek gibi gözüküyor. Zaten oyun ayarlarıyla oynayarak cihazdan alacağımız performansı da artırabileceğiz. Haliyle gözler aslında gelecek oyunlarda yapımcıların/geliştiricilerin cihazı ne kadar dikkate alacağında. Steam Deck'e özel optimizasyon yapacaklar mı, yoksa mini PC gibi görüp geçecekler mi göreceğiz.

Steam Deck almayı kafasına koyan arkadaşlar aynı zamanda iyi bir koruyucu çantaya da yatırım yapsa iyi olur. Valve'ın taşıma çantaları koruyucu yüzey olmak dışında pek bir şey sunmuyor gibi. İyi bir taşıma çantası hem cihazı koruyor hem de orta ve uzun mesafe yolculuklarda hayat kurtarıyor.





Valve ilk etapta üç farklı Steam Deck'i satışa sunacak. Bu üç tercih arasında göze çarpan en büyük detaysa depolama birimi. En ucuz Deck'te sadece 64GB'lik bir eMMC yer alıyor. Bir sonraki alternatifse 256GB NVMe SSD ile geliyor. En pahalı deckteyse 512GB'lik bir NVMe SSD yer alıyor ve okuma/yazma hızı 256'lıktan daha hızlıymış. Üç cihazda da microSD slotu yer alıyor.Kartı taktığımız gibi içindeki Steam oyunlarımız anında kütüphanemizde belirecekmiş. En pahalı Steam Deck'te bir de anti-parlama camı yer alıyor. Bir de taşıma çantası ilk iki seçeneğe göre daha afilli olacakmış.

Bunlara ek olarak tıpkı konsollardaki gibi oyunu durdurup arka plana atabiliyor ve istediğimiz zaman kaldığımız yerden başlatabiliyormuşuz. Asıl amacı oyun oynatmak olan bir cihaz için bence standart haline gelmesi gereken bir özellik, düşünülmüş olması güzel. Tabii bu özellik tahminimce sadece Steam OS ile kullanılabilir olacak. Neticede Valve'ın kullanıcıları kendi işletim sisteminde tutmak için sebep sunması lazım.

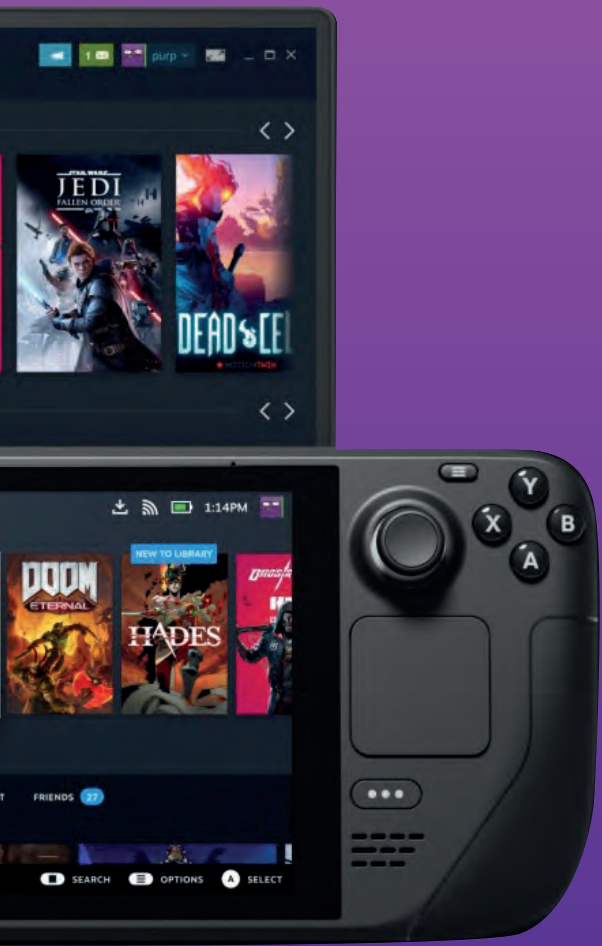
Cihazın USB-c slotu mevcut ve bu vasıtayla Steam Deck'imizi resmi bir Dock'a bağlayabiliyoruz. Dock'ta HDMI 2.0 ve DisplayPort 1.4 çıkışları mevcut. Aynı zamanda 2 tane USB 2.0 girişi de bulunuyor. Herhangi bir USB çoğaltıcıyla daha fazla bileşen bağlamak da mümkün. Steam Dock ayrı satılacak ve fiyatı hakkında henüz bir bilgilendirme yapılmadı.

Deck'in her iki tarafında da trackpad bulunması güzel bir detay. Klasik tuş takımı ve analoglar da mevcut. Cihazın arka tarafında 4 tane atanabilir ekstra tuş var. Steam Deck'in kendi hoparlörü ve mikrofonu mevcut, ama tercihe bağlı olarak kendi ses bileşenleriniz de bağlayabilirsiniz pek tabii.

Çok ısınır mı? Pili ne kadar gider?

Steam Deck'i çeşitli testlere maruz bırakmadan ne kadar ısınacağıyla ilgili yorum yapmamız mümkün değil. Neticede açıp görmek lazım. İçerisinde fan yer aldığını biliyoruz ama soğutma bloğu nasıl, nasıl bir soğutma sistemi mevcut, hava çekme ve hava itme gücü ne kadar efektif çalışıyor? Bunların hiçbirini bilmiyoruz. Kaldı ki uzun vade de bu soğutma yöntemi yetersiz kalabilir ya da belki de çok toz yutabilir. Onu da düşünmüşlerdir herhalde demeyin, teknoloji devlerinin o kadar da duyarlı olmadığını defalarca gördük.





İçindeki donanıma bakınca bu cihaz ısınmaz demek sanki fazla iyimser olur. Hele ki sıcak yaz günlerinde (Lanet olsun sana güneş, yeter git artık!) ne de güzel ısınır. Bir de 1-2 sene aktif kullandıktan sonra bolca toz yuttuktan sonra yaz sıcağında daha da güzel ısınır. Hele bir de yanlışlıkla hava alış yolunu kaparsanız kendini bile kapatır! Kötü gün senaryosu yazdım ama bunlar imkânsız senaryolar değiller ne yazık ki sevgili Oyungezerler.

Gelelim pil ömrüne... Valve'ın dediğine göre tam şarj olduğunda 2 ile 8 saat arası bir ömre sahipmiş. Tahmin edebileceğiniz üzere sistemi daha çok zorlayacak olan AAA oyunlar şarjı hızlıca tüketecektir. Sistemin zorlanmadan oynattığı oyunlarda da pil ömrü daha uzun olur. Siz yine de Valve'ın sözüne güvenmeyin derim. Bir de yakın gelecekte çıkacak olan AAA oyunlar bu tek oturumluk şarj ömrünü daha da aşağı çekebilir.

Steam Deck vs. Nintendo Switch

Bu yazının başında da belirttiğim gibi ben bu karşılaştırmayı çok da doğru bulmuyorum. Nintendo Switch de tıpkı PlayStation gibi ağırlıklı olarak özel oyunları sebebiyle tercih edilen bir platform. Aynı şekilde Steam Deck'in en büyük cazibesi de Steam'deki (birkaç istisna haricinde) her oyunu oynatabiliyor olması. Kaldı ki iki sistem arasında hem donanımsal olarak büyük bir fark var hem de fiyat olarak. PlayStation ve Xbox gibi bir rekabet söz konusu değil yani. Malumunuz PS ve Xbox donanım ve fiyat olarak birbirlerine yakın cihazlar ve özel oyunlar dışında da büyük oranda aynı pazarı paylaşıyorlar. Kaldı ki Deck ve Switch'in ortak oyun sayıları bile öyle aman aman olmayacak.

Bütçeniz sadece bir tanesine yetecekse tercih aslında çok basit. Hangi sistemin oyunları sizin için daha ilgi çekici? Ha, Steam'in ve PC'nin sunduğu devasa oyun koleksiyonunu ve indirimleri de unutmayalım tabii. Nintendo ise bundan 10 sene önce çıkardığı oyunun fiyatını indirmek yerine üzerine 10 dolar falan daha koyuyor.

Steam Deck hakkında çok daha fazla şey konuşmak isterdim ama eldeki imkanlar sınırlı. Şimdilik sadece Valve'ın paylaştığı kadarını biliyoruz, çıktıktan sonra daha detaylı izlenimlerimiz olacaktır.

Valve'ın Steam OS ısrarı...

Piyasa araştırmasına kim bilir kaç milyar, bilyon, milyon döken Valve'ın dönüp dolaşıp Steam OS'i hayatımıza sokmaya çabalamasına tek uyuz olan ben değilimdir herhalde. 2015 senesinde, Valve'ın ölü doğan projelerinden Steam Box'la aramıza katılan bu işletim sisteminin merkezinde oyunlar ve oyuncular var. Ne güzel değil mi? Hayır, değil. Çünkü temel yapı taşlarını oyunlar üzerine kuran Steam OS, aslında Linux tabanlı bir işletim sistemi.

Steam OS 3.0'ın performansını görmeden faturasını kesmek de istemiyorum. Üstelik cihaza başka işletim sistemleri de kurabileceğiz. Yine de keşke her oyunu destekleyen ve kolayca erişilebilir olan bir işletim sistemi *öhö* Windows *öhö* kullansaymışsınız be Valve!

Linux desteği her ne kadar hızlı bir şekilde artsa da çoğu oyun stüdyosu "Dur ben bunca platform arasında oyunumu bir de Linux destekleyecek şekilde de yazayım" demiyor. Halihazırda desteklenen oyunların da performans olarak sıkıntılar yaşadığını görüyoruz. Valve, Steam Deck'in Proton sayesinde stüdyolardan bağımsız olarak oyunları çalıştıracağının altını çizmiş. Buna şüphe yok zaten de asıl soru ne kadar iyi çalıştıracak? Pazarlama ekranında "sorunsuz" derken geliştirici soru/cevap sayfasında çeşitli sıkıntılardan bahsetmişler. Üzerinde çalışıyorlarmış. Peki ya gelecek yapımlar?

Steam Deck'i kullanmadan bu kadar kesin bir sonuca varmamak lazım ama şöyle bir bakınınca Gamers Nexus ve Digital Foundry'nin de aynı kaygılara sahip olduğunu gördüm. Valve'ın pazarlamada nasıl patladığına da defalarca şahit olduk hani. Temkinli yaklaşmakta fayda var. Bir eliniz Windows kurmaya hazır olsun. Ha, Steam OS'i kullanmaya teşvik edecek güzellikler eklerlerse o zaman işler değişir tabii. IGN'e verdikleri röportajda başka bir PC ile Steam Deck arasında bulut bağlantısı kurmayı hedeflediklerini söylemişler. Oyunu PC'den kapatıp akabinde Steam Deck'ten tam da kaldığımız yerden başlatabilecekmişiz. Bunun üzerinde çalışıyorlarmış, cihazın çıkışına yetişmeyebilirmiş. Bu ve bunun gibi birkaç güzellik beni Steam OS'te kalmaya ikna edebilir. Tabii bunlara ek olarak kusursuza yakın, oyuncu dostu bir arayüz görmek istiyorum.



RAZER OROCHI V2

Bir efsaneyi baştan yazabilir misiniz?

Bundan tam 12 sene önce Razer diğer modellerinden farklı bir fare sürdü piyasaya. Küçük, hafif, kablosuz ve haliyle kolay taşınabilir olan Orochi ilk bakışta dizüstü oyuncu sistemleri için ideal bir fare seçeneğiydi. Ama kısa gövdesi ve hafif yapısı sayesinde aynı zamanda pençe tutuş ve küçük fare sevenlerin de favorisi oldu Orochi. Üstelik diğer kablosuz Bluetooth farelerden farklı olarak, isterseniz kablosunu takıp yüksek performansla da kullanabiliyordunuz. Kendi klasmanında öylesine rakipsiz ve iyi bir üründü ki Orochi, tam 12 senedir kesintisiz piyasada kalmayı başardı.

Ama son yıllarda Orochi ciddi rakipler gördü ve artık yenilenme zamanı gelmişti. Burada ilginç olan Razer'ın bu kadar başarılı bir ürünü yenilerken her şeyini değiştirmiş, ürünü resmen sil baştan yaratmış olması. Formu, teknolojisi, bağlantı seçenekleri, ebatları... Açıkçası iki Orochi'yi yan yana koyunca aynı seri olduklarını düşünmüyorsunuz. Bu kadar sevilen bir ürünü komple değiştirmek, özellikle de ikonik tasarım ve tutuşunu değiştirmek ne kadar anlamlı çok tartışılır. Orochi'yi pençe tutuşu için sevenler bu yeni tasarımı yadırgayabilir de. Ama bana sorarsanız tüm bu değişikliklerin sonucu, benim bugüne kadar kullandığım en iyi oyuncu faresini yaratmış.

Her tarza uygun tasarım

Gelin işe Orochi V2'nin formundan başlayalım. Simetrik ve sade gövde tasarımı, küçük ebatları, az sayıdaki tuşuyla Razer'dan bugüne dek görmediğimiz bir tarzı var Orochi V2'nin ve görünüş olarak daha çok Logitech'in G serisini andırıyor. Bu yeni tasarımla Orochi eli daha iyi dolduruyor ve aslına bakarsanız her türlü tutuş tarzı için uygun bir fare haline geliyor. Dediğim gibi eskisine göre pençe tutuş daha zayıf; biraz uzaması, düğme ve yanlardaki girintilerin azalması kontrolü azaltıyor. Ama diğer tutuş tarzları için çok daha konforlu, hızlı ve kontrollü hale gelmiş. Eğer özellikle büyük veya asimetrik fare sevmiyorsanız Orochi V2 büyük ihtimalle çok rahat hissettirecek.

Orochi V2'nin formunu hem rahat hem de dinamik yapan şey üst eğrisinin diğer farelere göre daha cesurca çizilmiş olması. Yani fareye yandan baktığınızda arka tarafının gayet yüksek ama ön kısmın düğmelerin ucuna doğru iyice alçak olduğunu görüyorsunuz. Ayrıca başta düz ve simetrik görünen farenin elinizi rahat hissettirecek küçük detaylarla dolu olduğunu görüyorsunuz. Mesela tuşlar üzerinde hafif kavisler, baş parmağın altında küçük bir girinti. Tasarımcıların bu farenin her milimetresinin, aynı bir saat ustası gibi incelikle tasarladığını hissediyorsunuz.

Sadece kablosuz değil, çifte kablosuz

Yeni modelle birlikte Razer'ın getirdiği önemli değişikliklerden biri kablonun tamamen kalkmış olması. Eskiden Orochi Bluetooth veya kablolu kullanılabiliyordu. Yeni Orochi V2'yse iki ayrı kablosuz bağlantı moduna sahip. Dilerseniz Bluetooth modunda kullanıyorsunuz, böylece hem daha fazla cihaza kolayca bağlanıyor hem de pil ömrü çok uzuyor. İsterseniz kendi USB alıcısıyla 2.4GHz Razer Hyperspeed kablosuz modunda gecikmesiz kullanıyorsunuz, oyunlarda sıkıntı yaşamıyorsunuz. Ben artık çok da rekabetçi oynamıyorum ama denediğim hiçbir oyunda bir gecikme veya performans sorunu yaşamadım. Performanstan ödün vermeden kablodan komple kurtulmuş olması bence Orochi V2'yi ilk modele göre çok daha cazip yapıyor.

Kullanım modunuza ve sıklığına göre, Orochi V2 tek bir AA pil e iki ay ila bir sene arasında kullanılabiliyor. Benim hayran kaldığım özelliklerinden biri de isterseniz AA isterseniz AAA pil ile çalışması. Bu sadece kullanım kolaylığı getirmiyor aynı zamanda Orochi V2'nin ağırlığına ince ayar yapmanıza da olanak veriyor. Pillerin yerleşimi de farenin dengesini bozmayacak şekilde yapılmış. Pil seçimine göre ağırlık 68 ila 73gr arasında değişiyor. Ayrıca pil yuvasının yanında 2.4GHz alıcısını saklayabildiğiniz bir yuva var, böylece onu da rahatça yanınızda taşıyorsunuz.

Bu yeni modeli rahat yapan diğer bir özelliği altındaki oldukça büyük kaygan temas noktaları. Küçük fareler daha hafif ve hızlı oldukları için mouse pad üzerinde rahat kaymaları gerekiyor. Fare üzerindeki 18.000dpi 40G tepkiye sahip PixArt optik sensör de bu yüksek hız ve ani hareketlerde hiç zorlanmıyor. Böylece çok yüksek DPI'larda bile çok rahat kullanabiliyorsunuz. Eğer iyice hızlanmak istiyorsanız Razer'ın Sphex V3 sert yüzey mouse pad'iyle çok iyi bir ikililer. Elbette ince ayarlarınızı Synapse yazılımı üzerinden yapıp profilinizi fare üzerindeki dâhili hafızada saklayabiliyorsunuz. Orochi V2'de ilk defa gelen bir özellik de kendi USB alıcısı üzerinden bir de kablosuz klavye takabilmeniz. Yani tek alıcıyla iki cihaz çalışabiliyor ama benim deneme şansım olmadı.

Her ele, her kullanıma tek fare

Fare tuşlarının keskin ve tıkır tıkır tatmin eden basışı Razer'ın farelerin en ikonik özelliklerindendir. Orochi V2'de kullanılan mekanik tuşlar da tek kelimeyle harika. Sertliği, tepkisi ve çıkardığı sesle dört dörtlük. Ayrıca tekerleğin ve soldaki iki ileri/geri tuşunun kullanımı da hem pozisyon hem de tepki olarak çok iyi. Öncekinden farklı olarak sağdaki iki ekstra tuş kalkmış ve bir de DPI ayarlama tuşu gelmiş. Ben ilk Orochi'yi 12 senedir kullanıyorum, belki günlük farem olmadı hiç ama dışarıda dizüstünde veya her seyahatimde benimle geldiği için her sene toplam 2-3 ay kullanıldı ve halen ilk günkü gibi çalışıyor. Orochi V2'nin de hem gövdesi hem de tuşları çok kaliteli hissettiriyor ve daha da uzun ömürlü olurmuş gibi geliyor bana. Ama bu sefer sadece dizüstünde kalmayacak, bütün farelerimi yerinden edecek gibi gözüküyor.

Razer Orochi V2 ile ilgili tek şikâyet edebileceğimiz konu pahalı olması. Ama bu kadar özellik, inanılmaz bir tasarım ve üretim kalitesi bir arada olunca bu da kaçınılmaz. Ben Vatan'da 690TL'ye buldum; evet, kıyaslanabilir ve %30 daha ucuz olan rakipleri var piyasada. Ama Orochi V2 o kadar iyi olmuş ki bence o aradaki farka değer. ■ **Tuğbek**



ACER NITRO 5 AN517-57

Zor günlerde Nitro'nun Yükselişi

Artık Acer'la ciddi ciddi konuşmanın vakti geldi çünkü ben bu Nitro'ların hakkının yendiğini düşünüyorum. Zamanında üst seviye Predator'lere daha ucuz alternatif olarak çıkan Nitro serisi döndü dolaştı piyasada alınabilen (alınabilenin altını çizelim) en iyi dizüstü sistemlerden biri haline geldi. Evet halen tasarım, malzeme gibi detaylarda bir Predator değil ama bu ay incelediğim modelle performans olarak resmen aklımı aldı.

İşlemci olarak 11. Nesil Intel Core i7-11800H, ekran kartı GeForce RTX 3070, üzerine 32GB bellek, 165HZ'lik 17" ekran, 512GB SSD... Yani bugün satın alacağınız bir bilgisayardan daha ne beklersiniz? Hani ekran kartını bir tık yükseltirsiniz belki ama daha da üstü bir şey yok bunun.

Bu sene başında Nitro 5'in 15"lik bir modelini incelemiştim ve RTX 2060 kullandığı için hayli övmüştüm. Şimdi bu yeni konfigürasyonlarla çıta biraz daha yükselmiş. İşin daha da kritik olan yanı Nitro 5'in tasarımı, kasası, görünüşü de alt seviye hissettirmiyor. Mesela Asus'un TUF serisiyle kıyaslayınca çok daha şık ve çok daha oyuncu sistemler bana sorarsanız.

Nitro'nun artık hesaplıdan çok üst seviye olduğunu gösteren diğer bir detay da sistemde kullanılan panel. 17"lik FullHD ekran 165Hz tazeleme hızına ve 3ms tepki süresine sahip. Renk derinliği, parlaklığı ve tazeleme hızı olarak çok iyi. Bu özellikle 17" modeller için kritik, çünkü 15 değil de 17 aldıysanız bu daha çok monitöre bağlamadan kullanacağınızı gösterir.

Bu webcam işini çözecek miyiz?

Nitro 5'de halen yakınabileceğimiz ve gelişmesi gereken birkaç detay var. Beni rahatsız eden bir şey portların yerleşimi oldu. HDMI portunun sağda, güç portunun arkada olması ideal değil, bu ikisinin kasanın soluna gelmesi gerekiyor. Diğer bir sıkıntı webcam'in tüm oyuncu sistemlerinde olduğu gibi kalitesiz görüntü vermesi. Şu pandemi sonrası kıymetleri anlaşılır diyordum, aslında ışık performansı biraz daha iyi ama halen tablet ve telefonların kalitesinden çok uzak.

Bence hiç sıkıntı olmayan ama kimilerinin eksik görebileceği bir özellik de klavye geri aydınlatmasının tek renk kırmızı olması. Ben siyah kasa, kırmızı ince detaylar ve kırmızı geri aydınlatmayı çok şık buldum ama tam yanarlı dönerli istiyorsanız Predator'ler kadar yanıp dönmüyor.

Ama bu birkaç detayı kenara bırakırsanız yüksek üretim kalitesi, tasarımının şıklığı, inceliği ve hafifliğiyle dört dörtlük bir sistem Nitro 5. Ayrıca beraberinde gelen adaptör de Predator serisiyle aynı, küçük ve hafif bir adaptörle sıkıntısız RTX 3070 çalıştırıyor. Eh bunların üzerine bir de süper konfigürasyonu gelince elinizde önümüzdeki beş sene çıkacak bütün oyunları oynatacak şahane bir sistem var. O zaman Nitro'ya düşük model, üvey kardeş muamelesi yapmayalım.

Ben bu incelemeyi yaparken 17" ve Core i7 işlemcili model piyasada yoktu. Ama diğer özellikleri benzer olan 15.6" ve Ryzen 7 5800H işlemcili (ki tercih ederim) modelini HepsiBurada'da 16.000TL'ye alabiliyordunuz. Bence bu dar günlerde RTX 3070'li bir sistemi 16.000TL'ye alabilmek çok iyi.
■ **Tuğbek**

RAZER SPHEX V3

İnce ve sert

Bu ay Razer'ın Orochi V2'sini incelerken yanında bonus olarak bir de mouse pad geldi. İnce, sert ve pek kaygan bu mouse pad belli ki Orochi V2'ye eş olarak üretilmiş. Ben normalde sert yüzeyli mouse pad'leri sevmem, daha çok kumaş yüzeylilerden yanayım. Ama Sphex V3'ün çok bariz birkaç avantajı var ki kumaş pad sevenler için bile alternatif olabilir.

Bu özelliklerin başında Sphex V3'ün inceliği geliyor. Sadece 0.4mm'lik kalınlığıyla uyguladığınız yüzeyle bir oluyor. Mesela masanıza yapıştıracağınız bir parça bant kadar kalın ancak. Bu özellikle pad'in kenarının sizi rahatsız etmemesi için önemli. Kumaş pad'ler çok kalın olduğundan ve kolunu sürttükçe kenarları aşındığından genelde çok büyük ebatlı kullanırız ki yüzeyi komple kaplasın. Ama Sphex V3'le sadece 27cm x 21.5cm büyüklüğünde bir pad işinizi görüyor. Eğer oyun oynarken fare hareketiniz bundan daha fazla uzama sahipse 45cm x 40cm'lik bir büyük boyu da var.

Sphex V3'ün diğer bir özelliği de altına uygulanan özel yapışkan yüzey. Koyduğunuz yüzeye çok sıkı yapıştığı için siz oyun oynarken o yerinde sabit duruyor. Ama istediğiniz zaman da geride hiç iz bırakmadan sökebiliyor, başka bir yere uygulayabiliyorsunuz. Bu yapışkan kaç tak çıkara dayanır bilemiyorum ama ben 4-5 kere söküp taktım bir sıkıntı olmadı, yeter ki uyguladığınız yüzey temiz olsun.

Mouse pad elbette çok fazla kişisel tercihe dayalı bir konu, siz yavaş ve kontrollü bir tutuştansa hızlı ve dinamik bir tutuş istiyorsanız Sphex V3 uzun yıllar rahatça kullanabileceğiniz kaliteli ve çok kullanışlı bir polikarbon mouse pad. ■ **Tuğbek**



Cehennemlik Teknolojiler

Zıbınımı süpürge ettim!

Kıçında da "Canım Anam İçin" yazsa bari...





Bakın, bu icat ciddi bir icat. Bunu özellikle yeni YİM'imiz Can için, kendi ellerimle seçtim. Baktım adam temizlik icatlarından hoşlanıyor, kolaylık sağlayan şeylere karşı sempatisi var, ayrıca daha yeni de bebeği oldu... Bu bebek boş boş durmamalı. Eve katkı sağlamaya başlamalı. Bir birey olarak üstüne düşen görevleri yerine getirmeli. *(Di mi ya? -Can)*

Öyle üç kuruşa beş köfte yok. Bir oda temizler, bir saat "plesteşın" hakkı kazanır. Ben bilmem.

Bakın icadı çok anlatmaya gerek yok, görüyorsunuz. Şu görmüş olduğunuz tulumun, emekleme sırasında yerle temas eden noktalarında paspas var. Bebek zaten kurmalı oyuncak gibi, yere koyduğunuz anda amaçsızca sürünmeye başlıyor. Bu etkinlik sırasında harcanan güç boşa gitmemeli. Temizlik için kullanılmalı.

Ya Allah aşkına bu ne saçma bir şeydir. Bebek ulan bu! Her bir yeri toz olacak, kedi tüyü olacak. O elini ağzına götürecek. AY FENA OLUYORUM. Ya bu nasıl korkunç bir icattır. Oldu olacak bebeğin iki eline sarı bez bağlayalım. Nasıl tövbe estağfurullah bir şeydir bu ya... ■ GÜLHİS

İniobir Giofetü*

*insanın ihtiyacı olduğunu bilmemesine rağmen, gördüğünde ihtiyacı olduğunu fark ettiği ürünler

Kedi tuvaleti

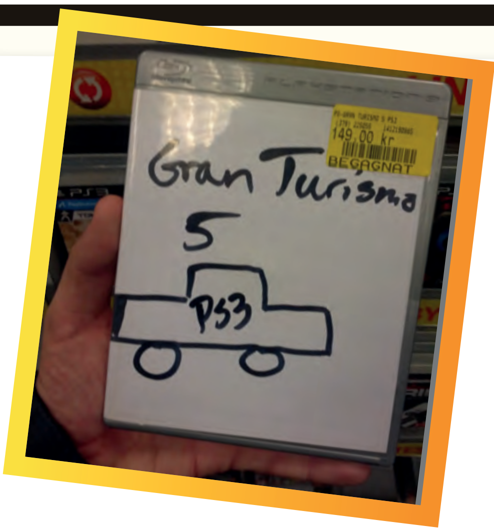


Bakın tamam, tek bir kedinin kumunu temizlemek çok zor bir işlem değil. Hadi iki tanesi de problem değil, halledilir. Ama yani, üç kedinin sürekli kullandığı tuvalete yetişmek mümkün değil. Ne güzel ki bilim insanları bizim yerimize oturup kafa kafaya vermişler ve "Çok kedili evlerin kedi kumu problemini nasıl çözebiliriz?" diye düşünmüşler. Sonuç: Otomatik kedi tuvaleti!

Şimdi bu otomatik kedi tuvaletlerinin farklı farklı türleri var. Ben uzun bir süre böyle özel losyonu ve kumu olan bir modelini kullandım mesela. Bu versiyon kedi her tuvalete girdikten 15 dakika sonra çalışıp kedinin özel kumunun kirlenmiş kısmını önce atıyor, sonra geride kalan kumu yıkıyor, üzerine bir de kurutuyordu. Vallahi kediler bile mis gibi kokmaya başladı bu aleti kullanmaya başladıktan sonra.

Bir kere kedi tuvaletiyle yaşamaya alıştıktan sonra geri dönmek çok zor sevgili okur. Öyle bir rahatlık, öyle bir kolaylık sunuyor ki zaten kedisi olan okurların çoğu "Aa ne güzelmiş" diye internetten bakmaya başlamıştır diye tahmin ediyorum. Şahsen ben "Ya bunun insan çocukları için olanı falan yok mudur?" diye aranıyorum mesela; yaparlarsa ve bulursam bizim oğlana kesin alacağım bir tane! ■ CAN

Piksel Günlükleri



EV YAPIMI OYUN KAPAĞI

Oyunculuğu 90'lar ve 2000'lerin başına denk gelip de korsan oyuna talim eden arkadaşlar hatırlayacaktır takas dönemini. Elinizdeki korsan CD'yi verir, üzerine de biraz daha para vererek başka bir CD alırdınız. Kimi zaman oyun çalışmaz, kimi zaman da içinden alakasız bir şey çıkar, değişim yaptığınız yerle papaz olursunuz falan, acayip bir dönemdi.

2000'lerin başında bir sömestr tatili dönemi olsa gerek, kuzenimde kalıyorum ve sabah akşam onun PS1'inde takılıyoruz. Çok da eğleniyoruz ama o zamanların en popüler oyunlarından olan Tekken 3 henüz elimizde yok ve deliler gibi onu oynamak istiyoruz. Gelin görün ki ikimizin harçlıklarının toplamı 2 milyon (bugünün 2 TL'si) etmediği için oyunu alamıyoruz. O yüzden tek çaremiz gene 500 bin liraya CD takası yapmak (paralara gel).

Elimizde çıkartabileceğimiz ve hiç oynamadığımız bir tane oyun da var. Hangisi tam hatırlamıyorum ama PS1'e çıkan Looney Tunes oyunlarından biriydi. Ne var ki CD'nin ön kapağı yok ve bu yüzden CD'ci abi takas yapmayı kabul etmiyor. Biz de gözümüz Tekken 3 CD'sinde kalarak üzgün şekilde dükkânı terk ediyoruz.

Elimizdeki diğer oyunları gerçekten oynadığımız için (taş çatlasa 5-6 tane oyunumuz var zaten) onları takas etmeye kıyamıyoruz. O yüzden bir şekilde bu oyunu kullanabilmemiz lazım. O anda aklımıza efsane (!?) bir fikir geliyor. İkimiz de çizim de konusunda yetenekli çocuklarız, o zaman neden oyunun kapağını kendimiz çizmiyoruz ki?

Dönemin çocuk dergilerinden birinden bir Bugs Bunny resmi buluyoruz ve CD kapağı boyutlarında kestiğimiz beyaz kağıtlara çizmeye başlıyoruz ikimiz de. Tepesine de oyunun adını yazıyoruz bir güzel. Çizimlerimiz tamamlandıktan sonra da hangisinin daha güzel olduğuna beraber karar verip CD'nin önüne koyuyoruz kapak olarak :)

Tekrar dükkâna gidiyoruz ve aynı abiye Tekken 3'ü takasla almak istediğimizi söylüyoruz. "Bu sefer hangi oyunu getirdiniz?" diye soruyor adam, biz de custom kapaklı aynı oyunu adama gösteriyoruz. Yamuk yumuk kesilmiş bir beyaz kâğıt üzerine kurşun kalemle çizilmiş Bugs Bunny resimli ev yapımı kapağı görünce adam bayağı gülmüştü, hiç unutmuyorum. Ama "Tamam hadi alın Tekken'i" de demişti.

Elimizde Tekken 3 CD'si, kuzenimle birlikte inanılmaz mutlu bir şekilde dükkândan uzaklaşıyoruz. Üstelik ikimiz de adamın kapağı oyunun gerçek kapağı zannettiğini düşünüyoruz. Kendimizle gurur duyuyoruz, hatta nasıl kandırdık falan diye de gülüyoruz. Çocuk aklı işte... Ondan sonra da çatlayana kadar Tekken 3 oynuyoruz zaten.

2000'lerin başında Gaziemir'de PS1 CD'leri satan abi, bu satırları okuyorsan affet, biz seni kazıkladığımızı düşünmüştük. Halbuki kral adammışsın... ■ EMRE S.







MICHAEL JACKSON SONIC 3'ÜN MÜZİKLERİNİ YAPTI MI?

Speed Demon derken?

2000'lerle birlikte internetin yaygınlaşması, insanların oyun müziklerine ulaşması ve en önemlisi midi'ler sayesinde bu müziklerin altyapısını inceleyebilmesi sayesinde oyuncular arasında bir efsane türedi: Sonic The Hedgehog 3'ün müziklerini Michael Jackson yapmış olabilir miydi? Zira oyundaki bazı müziklerin altyapısı Michael Jackson'ın "Who is It?" ve "Speed Demon" gibi parçalarıyla ciddi benzerlikler gösteriyordu. Üstelik "Stranger In Moscow" parçasında Sonic 3'ün credits müziğinin zemin olarak kullanıldığını da MJ kendi ağzıyla söylemişti. Söylentiler gerçek olabilir miydi?

90'ların başında MJ ile Sega arasında iyi bir ortaklık kurulmuş, bu ortaklığın sonucu olarak Moonwalker oyunu çıkmıştı. Keza MJ'in kendisi de iyi bir oyuncu ve sıkı bir Sonic hayranıydı. Nihayetinde bir hayranı olarak 1993 yılında Sega'yı ziyaret edip o esnada geliştirilmekte olan Sonic The Hedgehog'un yapım aşamasını görmek istedi. Gelgelelim oyunun orijinal bestecisi Brad Buxer ve ses mühendisi Matt Forger'ın iddialarına göre MJ'in tek amacı ziyaret değildi.

Bu ikilinin iddialarına göre Sega ve MJ, yeni Sonic oyununun müziklerini yapması için anlaşmışlardı! MJ müzik ekibiyle beraber oturdu ve gayet dostane bir ortamda beatbox yaparak oyun için müzikler türetmeye başladı. MJ o an türettiği besteleri mırıldanırken ses ekibi de bunları daha sonra oyunda kullanmak için kayıt altına almaya çalışıyordu. Bu şekilde yaklaşık 40 civarı kadar melodi çıkardılar. Hatta çeşitli iddialara göre bu sürece ait demo kaseti halen daha Sega'da bulunmaktadır.

Ne var ki bu olaydan kısa süre sonra Michael Jackson'ın çocuk taciziyle suçlanması ve olayın devasa boyutta bir davaya dönüşmesi patlak verdi.

Bu skandalın ardından Sega derhal oyundan MJ'e ait ne varsa çıkartılmasını istedi. Lakin MJ'in besteleri çoktan bazı bölümlerin müziğinin zeminini oluşturmuştu bile. Ayrıca Brad Buxer'in iddiasına göre Sega Genesis'in ses sisteminin kısıtlamaları MJ'in müziğini istediği şekilde oyuna yansıtamamasına sebep olmuş, bu yüzden de MJ adının besteciler listesinden çıkartılmasını istemişti. Bütün bu sebeplerle MJ'e ait bazı melodiler oyunda yer aldı, fakat adı ekibin içinde yer almadı.

Sega şu an bu olayı resmi olarak doğrulamasa da şirkette çalışan pek çok eski çalışan olayı doğruluyor. Zaman içinde yapılan çalışmalara dair bütün kanıtlar da ortaya çıkacaktır. Geçmişte yazdığımız şehir efsanelerinden farklı olarak gerçekten olan bir olay yani bu, hatta bazı oyun siteleri Sonic 3'ün bestecileri arasına MJ'i yazdı bile. Sonic serisinin şu an geldiği durum yüzünden adamın kemikleri sızlıyordur herhalde... ■ EMRE S.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



DARK SECTOR

Grinin elli farklı tonunu bulabileceğiniz bir filtre, Leon Kennedy'nin kirli işlerle uğraşan tetikçi bir çakması ve Resi virüslerinin bulaştığı kişiye telepatiyle organik metal üretim ve kontrol kabiliyetleri bahşedebilen bir versiyonunun aynı oyunda buluştuğunu düşünün. Aklınızda canlanan şey Warframe ile başarı yakalayan Digital Extemes'in bir dönemki senaryolu oyun denemelerinden olan, Hayden Tenno başrollü Dark Sector'e epey yakın olacaktır.

İlginç bir şekilde Batman: Arkham Asylum'dan önce çıkan Dark Sector, bir başka kıymeti bilinmemiş Digital Extremes yapımı The Darkness 2 kadar olmasa da epey keyifli bir oyundu. Gears of War tarzı siperli çatışmaları, Technocyte virüsünü kapan Hayden'ın emrine amade bulduğu "Glaive" isimli üç ağızlı bumerang ile taçlandırıyordu. Batman Arkham Asylum ve Darksiders gibi oyunlarda bulduğumuz "fırlattığım zamazingoyu elektrik veya ateşten geçireyim de savaşta daha etkili olsun, engelleri de aşmama yarasın" mekaniğini onlardan önce ve hiç de fena olmayan bir şekilde uygulamıştı.

Gayet hoş ve önce de söylediğim gibi kıymeti bilinmemiş bir oyun olan Dark Sector ile alakalı en ilginç detay da bir yerde Warframe'in atası olması. Popüler servis oyunu ile Dark Sector arasında pek çok benzerlik, hatta birebir aynılık yakalamak mümkün. Warframe'in giriş ekipmanlarından Excalibur zırhı, Hayden'ın Dark Sector'ün sonlarına doğru edindiği zırha öyle böyle benzemiyor mesela. Daha dahası, oyunda Dark Sectors isimli bölgeler var. Oyuncu fraksiyonunun adı zaten Tenno. Nyx isimli Warframe'in miğferi Dark Sector'deki baş düşmanımız Nemesis'inkinden alınma. Bunlar ve dahası pek çok benzerlik, Dark Sector'ün stüdyonun kalbinde hâlâ yerinin ayrı olduğunu belli eden cinsten. ■ ONUR

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

GHOSTBUSTERS

[NES]

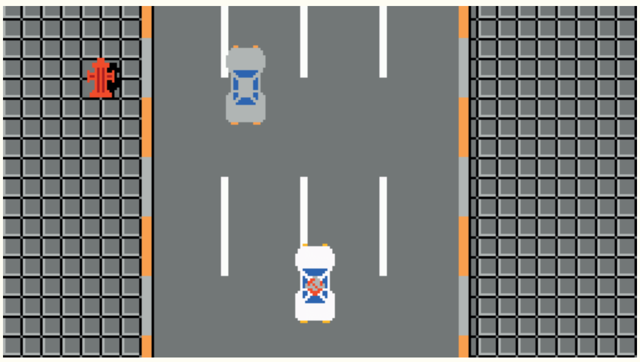
2016'da çektikleri rezillikle tabutuna son çiviyi çakmış olsalar da Hayalet Avcıları serisi 80'lerin ve 90'ların en büyük fenomenlerinden biriydi. Sinema filmleri, çizgi filmler, oyuncaklar, video oyunları, tonla lisanslı ürün falan derken acayip popülerdi. Tabii ben de 90'larda büyüyen bir çocuk olarak hastasıydım. Ne acıdır ki bu hastalığım beni NES'e çıkan ilk oyununu almaya itecekti...

8-bit ve öncesi video oyunları döneminden beklediğiniz şey nedir? Basit fakat keyifli, joystiği elinize alır almaz eğlenmeye başlayacağınız bir oynanış değil mi? İşte Ghostbusters adeta bu mantığa bir tepki olarak yaratılmış bir oyun gibi duruyor. Oyunu açınca karşınıza dört bir taraftan hayaletlerin saldırdığı bir şehir haritası çıkıyor ve siz de ekibin logosu olarak anlamsız şekilde binaların arasında dolaşıyorsunuz. Ne yapacağız? Amacımız ne? Ekrandan anlayabilmek mümkün değil. Az önce Contra oynamış 9-10 yaşlarında bir çocuk olarak aval aval ekrana bakıyorsunuz.

Meğerse önce gidip proton silahı satın almamız, sonra da kırmızı binalara gitmemiz gerekiyormuş. Düşünsenize, hayalet silahlarını dükkândan alan bir Hayalet Avcıları kurgusu bu. Kırmızı binalara gitmek derken de gerçek anlamda gitmekten bahsediyorum. Bildiğin arabayla yola çıkıyorsunuz, diğer arabalar niyeyse size çarpmaya çalışıyor, yaptığınız kazalar için fatura kesiliyor, benzininiz bitip yolda kalıyorsunuz ve arabayı itiyorsunuz... Ne oynuyoruz abi biz cidden?

Ömrüm boyunca sabrımla övünen bir adam olarak yarım saat cebelleştiğim oyuna daha fazla tahammül edemediğimi ve tekrar açmamak üzere kapattığımı çok iyi hatırlıyorum. Meğerse ileride berbat da olsa hayalet yakalama bölümleri falan varmış, yıllar sonra AVGN'de görünce öğrenmiştim ben de. Aynı şekilde tüm dünyanın da bu oyundan iğrendiğini öğrendim tabii.

Neyse ki gene NES'e çıkan New Ghostbusters 2 çok güzel oyundu. Onu da bir ara diğer köşeye yazarım artık. ■ EMRE S.





OYUNCULUK HAYATIMIN EN TRAVMATİK BOSS DÖVÜŞÜ (FUME KNIGHT DEĞİL)

[DARK SOULS II: CROWN OF THE IVORY KING]

Son DS2 ek paketi Crown of the Ivory King'e başlamışım, en başında da bir yol ayrımı var. Soldan gidesim geldi, soldan da gittim. Gaipten sesler geliyor, "geri dön, geri dön" diyen. Dinlemedim. Sisin içinden geçtim, dan dun orkestra başladı, altta bölüm sonu canavarının sağlık barı çıktı falan. Yalnız bölüm sonu canavarının kendisi ortada yok? AAAAAA ÖLDÜM!? GÖRÜNMEZ BİR ŞEYLER YEDİ BENİ?

Peki, konuşan her kimse bir bildiği varmış, zaten daha bölümün 30. saniyesinde bölüm sonu dövüşü olmasından bir gariplik olduğu belli. Sağdaki yola sapıldı, mücadeleler verildi ve bölüm kodamanını görebilmeyi sağlayan eşya alındı. Koştur koştur sol patikaya geri dönüldü "Görelim bakalım, el mi yaman bey mi yaman?" denildi. Karşıda kükremesiyle üzerinize Magic Missile gönderen, ağzıyla yakaladığında kalkanın kâr etmediği fazlasıyla agresif bir kar kaplanıymış meğer arkadaş. Zorladı epey ama indirdim. İlerleyen saatlerde de birkaç büyük düşmanla daha kapışıp DLC'nin ana hikâyesini bitirdim, sonra öğrendim ki Frigid Outskirts diye bir opsiyonel bölge varmış. Dedim oranın da üzerini çizeyim.

Girince gördüm ki alıştığımız Bonfire bölgelerinden değilmiş Frigid Outskirts. Bir ucundan öbür ucuna durmadan koşarak 4-5 dakikada varabildiğiniz, gözün gözü görmediği ve sadece belli aralıklarla, çok kısa bir süreliğine dinen bir kar fırtınasının egemenliği altındaki kocaman bir düzlüktü. Fırtına dindiğinde düzlükteki yıkıntılara bakarak yönümü bulmam ve harabeden harabeye giderek sonuna varmam gerekiyordu. Eğer fırtına içinde koşmak istersem, bir tanesini bile öldürmesi benim gibi sabırsız bir insan için uzun süren, ren geyiği benzeri yaratıklar yapışıyordu popoma. Bu arkadaşlar beni başta birkaç kere öldürdüler, bunlara ölüp zaman kaybettikçe daha sabırsız davranıp daha beter ölmeye başladım. Nihayet dişimi sıka sıka, alanın sonundaki buzdan köprüye vardım. Bakıyorum ortalarda Bonfire falan yok. Tam tersine sis var. "Ya belki boss dövüşü değildir, her zaman boss dövüşü olmuyor sislerin arkasında" diye iyimser bir korkaklıkla sise girdim. Arkasında beni ne bekliyordu dersiniz? O en başta kestiğim kaplandan iki tane. Biri savaşa biraz sonradan katıldı katılmasına ama o gelene kadar ilkini kesemediğim için nihayet teşrif ettiğinde beni araya alıp bir güzel kedi maması yaptılar.

Pek bir başarı kaydedemeden defalarca öldüm. Baktım olacak gibi değil, dedim daha fazla Endurance puanı kasayım da daha ağır zırh giyebileyim. Gidip bir ton seviye kastım, elime en ağır zırhları ve en çok hasar veren ağır kılıcımı aldım. Ağırlık limitini aşmama ramak kalmış. Tekrar vardım pisipisilerin yanına. İlkini kestim, ikincisiyle baş başa kaldık. Yüzümde bir gülümseme, "gel bakayım buraya" dedim ve bir baktım BENİM SİLAH "ÇATIRT" DEDİ GİTTİ? LAN? Koştur koştur kediden uzaklaştım, envanteri açıp başka bir silah seçmeye çalışıyorum, bir yandan "Abi n'olur vurma" diye ağlıyorum kendi kendime. Vurdu öldürdü tabii. Ağırlık limitini aşmamak için üzerime ikinci bir silah kuşanmamıştım ve meğer bu arkadaşlara vurunca silahınız çok daha hızlı köreliyormuş.

Nihayetinde geçtim ben bu dövüşü. İki gün falan uğraştıktan sonra ama. Hiç iyi anmıyorum Crown of the Ivory King'i o yüzden. ■ **ONUR**



GUILD WARS

ANTON SEMCHENKO

Kalanımız için bir DVD





2000'li yıllarda çıkan DVO'ları birkaç kelimeyle özetlemem gerekirse sanırım "kasma (grind), aylık ücret (veya pay 2 win) ve daha çok kasma" diyebilirim. Diyelim ki çok fazla boş vaktimiz var. Hoşumuza giden bir DVO bulduk, her gün sabahlara kadar oynuyoruz. Aylarımızı harcayıp karakteri son seviyeye getirdik, oyundaki en iyi silahı bulduk ve en iyi zırhları kuşandık. Gelene geçene tek atıyoruz. Oyuna bir güncelleme geldi ve hooop! Üstümüzdekilerin değeri bir anda sıfırlandı! Haydi işin yoksa iki üç ay daha kas... Bizim kasmamız bitti mi? Şimdiye kadar bize yardım etmiş ekip arkadaşlarımızın da kasılması lazım, bırakıp gitmek olmaz. Derken oyuna asla ara veremiyorsunuz. Adeta yarı zamanlı bir iş gibi, haftanın birkaç günü girip oynamak zorundasınız.

Peki ya çevrimiçi bir oyun oynamak istiyorsak ve o kadar vaktimiz yoksa? Ailemiz, işimiz, okulumuz varsa? İlla bir şeylerden taviz mi vermemiz gerekiyor? ArenaNet'in kurucularına göre cevap hayır, hayatımızdan ödün vermeden de DVO oynayabilmeliyiz.

ArenaNet "kalanımız için bir DVO" sloganıyla yola çıktı ve Guild Wars'u bu problemlere çözüm olması için tasarladı. Oyunda kasmanıza gerek yoktu. Seviye sınırı 20 idi ve bu seviyeye 10 saat gibi bir sürede ulaşabiliyorduk. Zor bulunan eşyalar daha güçlü değildi. Bir tek görüntüleri farklıydı. Sadece PvP oynamak isteyen oyuncular direkt 20. seviye bir karakterle başlayabiliyordu. Her şeyden önemlisi GW aylık ücret istemiyordu. Evet, oyunu bir kere satın aldıktan sonra istediğimiz zaman, istediğimiz kadar oynayabiliyorduk ve istediğimiz zaman ara verebiliyorduk.

Geliştiriciler rekabetçi olmayan oyuncuları da unutmamıştı. GW'yi başından sonuna kadar tek başına oynamak mümkündü. Yanımıza gerçek oyuncu yerine henchman denilen yardımcı karakterler alabiliyorduk. Bu sayede kimseye "kastırsana aga" diye yalvarmamıza gerek kalmıyordu. Tabii "DVO'ların olayı arkadaşlarla oynamak zaten, 'şuraya git 10 ayı öldür' görevlerini neden tek başıma yapmak isteyim?" diye sorabilirsiniz. Normalde size hak verirdim ama burada herhangi bir DVO'dan değil, Guild Wars'tan bahsediyoruz. GW'nin görevleri "10 X öldür, 5 Y getir" şeklide değildi. Yan görevlerin bile dünyasına ve hikâyesine bir katkısı vardı. Ana görevlerse sinematikler ve seslendirilmiş karakterlerle sunuluyordu.

Peki bu nasıl mümkün olur? Oyun hem oyuncunun zamanında bu derece saygılı olsun, hem bir kere satın aldıktan sonra oynaması bedava olsun, mikro ödeme olmasın, hem de geliştiricilere para kazandırsın. Sunucular su mu yakıyor? Nereden geliyor bu değirmenin suyu? Bu sorunun cevabı da geliştiricilerin farklı bir altyapı kurmalarında gizli. Oyuncular birbirlerini sadece şehirlerde görebiliyordu. Şehir dışına çıkınca ya da bir göreve başlayınca oyuncuya özel bir bölge açılıyordu (gavurcada buna instance deniyor). Partide başka oyuncular varsa iki bilgisayar direkt birbirine bağlanıyor ve oyunun sunucuları aradan çekiliyordu. Bu sayede hem sunucu maliyetleri düşmüş oluyordu, hem oyuncular arası gecikme azalıyordu, hem de bir oyuncu ekranda bir anda daha az karakter gördüğü için performans problemleri ortadan kalkıyordu. ArenaNet'se sadece oyunun ve ek paketlerinin satışlarından para kazanıyordu.

Yazı boyunca hep geçmiş zaman kipi kullandım ama Guild Wars'ı bugün bile satın alıp oynamanız mümkün. Eskisi kadar kalabalık olmasa da oyunu aktif bir şekilde oynayan bir fan kitlesi var. Çıkışının üzerinden 16 yıl geçmiş olmasına rağmen oyuncunun zamanına bu derece saygı duyan, tüketici dostu başka bir DVO yapılmadı.

Miras

Binlerce yeteneği dengelemek, paketleri tutarlı bir şekilde birbirine bağlamak, bineklerin olmaması, zıplamanın olmaması gibi sıkıntılar yüzünden geliştiriciler paket çıkarmak yerine yeni bir oyun yapmaya karar verdi. Guild Wars 2 teknik açıdan çok daha gelişmiş olsa da ilk oyunun hayranlarını hayal kırıklığına uğratmıştır. ArenaNet yeni oyununu modernize etmeye çalışmış ve World of Warcraft gibi daha geleneksel DVO'lara benzetmişti. Binlerce yetenek, birden fazla meslek seçimi, oyuncuya özel oyun alanı gibi çok sevilen özellikler gitmişti. Onun yerine açık ortak bir dünya, daha dikey bölümler, yüzlerce oyuncunun katılabildiği etkinlikler gelmişti. Eskiler aradıklarını bulamasalar da, yeni oyuncular Guild Wars 2 bir hayli sevilmişti. Günümüzde GW2'nin çok büyük ve aktif bir oyuncu kitlesi var. Oyuna sürekli yeni içerikler ve hikâyeler geliyor. Üçüncü genişletme paketinin önümüzdeki Ağustos ayında çıkması bekleniyor.



NEDEN EFSANE OLDU?

Fashion Wars

Eğer dış görünüşe önem veriyorsanız sizin için çok güzel bir haberim var! Guild Wars'ta yüzlerce farklı kıyafet bulup değişik renklere boyayabilir ve farklı kombinler yapabilirsiniz! Tarzınıza güveniyorsanız oyuncular tarafından sık sık düzenlenen, gayrı resmi moda savaşlarına da katılabilirsiniz. Aynı durum Guild Wars 2 için de geçerli tabii ki.



Güncel

Guild Wars 2'nin 2012 yılında çıkmış olmasına karşın ArenaNet ilk oyunu kenara atıp unutmadı. 2018 ve 2019'da gelen grafik güncellemelerin yanı sıra, ara ara denge güncellemeleri ve hata düzeltmelerini yayınlıyor geliştiriciler. En son güncelleme 27 Nisan 2021'de geldi.

Genişletme Paketleri

Guild Wars 1 döneminde ArenaNet'in tek gelir kaynağı oyun satışlarıydı. O nedenle iki sene içinde üç paket çıkarmak zorunda kaldılar. Tabii bunu yaparken tüketici dostu politikalarından vazgeçmediler. Oyuncular her paketi almak zorunda değillerdi. Hatta ana oyunu da almak zorunda değillerdi, sadece ilgilendikleri paketi alabilirlerdi.



Oyunumuz pek bir yetenekli

Oyunun hikâyesini bitirdik, en dayanıklı zırhımızı kuşandık, en güçlü silahı elimize aldık diyelim. PvP oynayacağız ama bir yerden sonra sıkılmayacak mıyız? Bu insanlar nasıl 16 yıldır aynı oyunu oynuyor? Build belli, karakterlerin rolleri belli neticede, değil mi? Değil! Her karakterin bir ana mesleği var. Her mesleğin de 70-80 adet civarı yeteneği var. Bir anda aktif olarak sadece 8 yeteneği kullanabiliyoruz. Yani seçeceğimiz yetenekleri çok iyi belirlemeliyiz. Ana mesleğin yanında bir de ikincil bir meslek seçebiliyoruz. Bu da demek oluyor ki toplam 466 yetenek arasından 8 tanesini seçip iyi bir sinerji yakalamanız gerekiyor. Ve bu sadece ana oyunda böyle. Ek paketleri alırsanız meslek sayısı 6'dan 10'a çıkıyor ve yeteneklerin sayısı 1300'ü geçiyor.

Tanıdık Ezgiler

Oyunun müziklerini The Elder Scrolls serisinden tanıdığımız Jeremy Soule besteledi.





İlham Kaynağı

Birçok RYO'nun aksine ArenaNet ilhamını Dungeons & Dragons'tan değil, Magic the Gathering'ten almıştı. Oyunda koleksiyon kartları misali binlerce yeteneğin olmasının arkasındaki sebep bu.

MEDYA

ÇİZGİ FİLM // FİLM // KİTAP // ANİME

ROBOROACH

Jetix'le hayatımıza giren Roboroach'u hatırlayanınız var mı bilmem. Şimdi düşündüğüm zaman o dönemin en absürt çizgi dizilerinden olabilir. Aslında gerçek bir olaydan esinlenilerek yapılmış oluşu da biraz ilginç. Zamanında Japon bilim adamları bazı hamamböceklerine minik bilgisayar ve kameralar yerleştirerek felaket bölgelerine yaşam belirtileri aramak için göndermişler. Biraz sığ oldu böyle anlatınca ama bu fikirden yola çıkıp bir böcek evreni yaratarak diziye hayat verebilmişler.



Rube ve Reg isimli hamamböceği kardeşlerin Vexberg kasabasındaki komik hikayesini konu alan bu çizgi filmde kardeş Rube, bir deney kurbanı olarak cyborga dönüşmüş vaziyette. Çok saf ve iyi niyetli olan Rube'nin aksine Reg de pis, çıkarcı, para delisi şerefsizin teki (ben de içlenmişim herhâlde :D). Ruby'nin böcek kasabasında birilerinin hayatlarını karşılık beklemeden kurtarması gibi durumlarda Reg çıldırıyor. Gözünü para bürüdüğü için her durumu avantaja çevirme peşinde lakin bu hiçbir zaman olmuyor. Zaten Rube güçlerini kazandığında bunu kişisel çıkarları için asla kullanmayacağına yemin etmiş, o kadar da iyi kalpli.

Unutanlar bu yazıyla beraber hatırladıysa eğer, bazı bölümlerine internetten ulaşmanız mümkün. Bu çizgi dizi de saçma ama güzel hatıralarımdan biriydi işte. ■ **AYGEN**

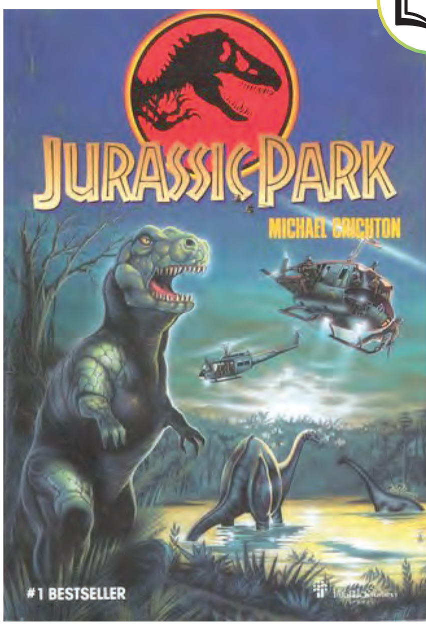
MICHAEL CRICHTON

JURASSIC PARK

Jurassic Park filminin bir tane kötü yanını say deseler filmin başarısının pek çok potansiyel okuyucuyu harika bir kitaptan mahrum bırakmasını sayardım herhalde. Hepimizin filmini defalarca izleyip hikayesini ezbere bildiği bir kitabı okumaya gerek var mı diye düşünmeniz çok doğal. Ancak kitabı elinize aldığınızda daha ilk sayfalarda bu düşünce aklınızdan uçup gidiveriyor.

Kitabın asıl güzelliği, bir filme sıkıştırılamayacak kadar çok detayı karakterlerin iç sesinden verebilmesinin yanı sıra pek çok detayın kör göze parmak sokarcasına gösterilmeden okuyucu tarafından keşfedilebilmesinden geliyor.

Henüz karakterler ne olup bittiğini anlamamışken Jurassic Park'ın o tüplü ekranlarına yansıyan verilerden olan biteni tahmin etmek insana interaktif bir hikâyenin içerisindeymiş gibi bir heyecan veriyor ve Jurassic Park hakkında bildiğiniz her şeyi unutup maceranın kollarına bırakıveriyorsunuz kendinizi. ■ **BURCU**





HEIDI

Türk kanallarında sabah akşam anime yayınlanan yıllardan bu köşe için daha kaçı yazı çıkar bilmem. Heidi de ATV'de yayınlanan animelerden biriydi. Lakin bu animenin benim için ayrı bir tarafı var, çünkü Heidi'yi kulakları çınlasın annem de benimle oturur aynı keyifle izlerdi. Hatta çizgi roman şeklindeki aylık dergisini bile alırdık.

Heidi'nin konusunu bilmeyen yoktur diye düşünüyorum. Küçük Heidi teyzesi tarafından Alp Dağları'nda yaşayan ve insanlara küsmüş olan Alp Dede'sinin yanına bırakılır. Heidi burada Alp Dağları'nın eşsiz güzelliğine âşık olur, çoban arkadaşı Peter'la dağlarda maceralar yaşar, Alp Dede de Heidi'yle birlikte yeniden insanları sevmeyi öğrenirdi. Daha sonra aynı teyzesi tarafından zorla Frankfurt'ta felçli bir kız olan Clara'ya arkadaşlık yapması için götürülür, orada da dağlara olan özleminden bunalıma girerdi. Alp Dağları öylesine şifalı bir yer olarak gösterilirdi ki sırf havasından bile felçli Clara iyileşip ayağa kalkardı.

Heidi ülkemizde hayli tutan bir seri oldu, yodel tarzı açılışı herkesin de aklındadır hâlâ. Şehir hayatının boğuculuğundan doğaya kaçmak için duyulan özlemi temsil ediyordu çünkü. Tabii tırışkadan bir hayıflanmaydı bu bana sorarsanız. İnterneti, teknolojiyi ve oyunları bırakıp kaçımız Alp Dağları'nda keçi sütünden peynir yapmaya gerçekten gider, bu sorunun cevabını size bırakıyorum. ■ **EMRE S.**



DOUBLE INDEMNITY

Perişan haldeki bir adamın gecenin köründe çalıştığı sigorta şirketinin ofisine gelmesiyle başlar Double Indemnity. Sonra adam ses kayıt cihazını açar ve patronuna yaptığı her şeyi itiraf eder. Ve film geriye sarar, yaşananları izlemeye başlarız. Bir yandan da adamın kaydetmekte olduğu buğulu sesi bize eşlik eder: "Kendi adımlarımın seslerini bile duyamıyordum. Yürüyen bir ölü gibiydim. Yaşadığım en uzun geceydi..." Bir yandan sahneleri izlemek, bir yandan bütün bu yaptıklarının sonucunu yaşamış olan adamın yorumlarını aynı anda dinlemek filme nefis bir tat katar.

40'ların klas giyim tarzı, karizmatik, sarkastik ama iç çekişmelerle dolu bir başkarakter, femme fatale kavramının vücut bulmuş hali bir kadın, zekice bir cinayet planı, muazzam bir psikolojik gerilim... Hem diyaloglarıyla hem de çekim teknikleriyle Double Indemnity film noir akımının en güçlü temsilcilerinden biridir ve yıllar boyunca sayısız filmi etkilemiştir. Film noir akımının en iyi filmlerinden biri olmasının yanı sıra en karakteristik filmlerinden de biridir. Yani "neymiş şu film noir dedikleri" diye merak ederseniz ilk izlemeniz filmdir belki de. ■ **ÖMER**

Oyungezer

SAYI: 166 - 2021/08

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Aygen Göriş, aygen@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Anton Semchenko, anton@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Billur Yasa, billur@oyungezer.com.tr
Cevdet Emre Kızılcan, cevdet@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Erkut Altındağ, erkut@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar:
Burcu Arabacı, Tacettin Bozbaş, Yunus Emre Bakiler

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

Yönetim Yeri:
Göksu Otağtepe Caddesi, No:65, Anadolu Hisarı
Beykoz / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.





OGZ

www.oyungezer.com.tr